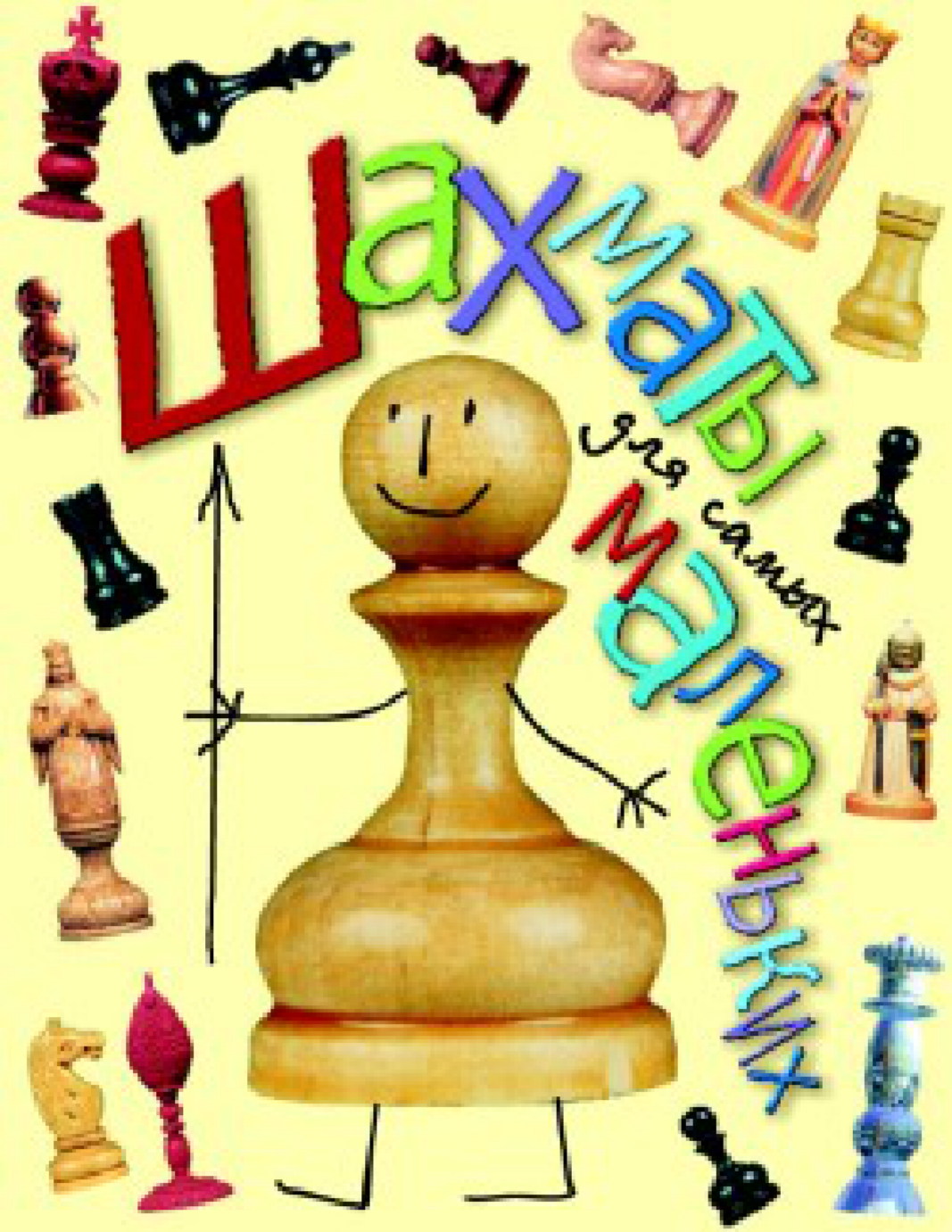

Шахматы
для
малышей

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Эта книга необычная. Она адресована одновременно и детям, и их родителям. Ее автор, И.Г.Сухин, научный сотрудник Института теории образования и педагогики РАО, уверен, что шахматы – это не только популярная игра, но и действенное, эффективное средство интеллектуального развития детей.

Процесс обучения шахматам способствует концентрации внимания и развивает логическое мышление, укрепляет память, развивает изобретательность. Поэтому так важно начинать учить малышей игре в шахматы в самом раннем возрасте. Родителям поможет в этом адресованный им раздел «Советы родителям», а дети с увлечением послушают сказки об увлекательных приключениях в шахматной стране хорошо знакомых и любимых литературных персонажей.

Для правильного отображения шахматных символов рекомендуется установить шрифт *Arial Unicode MS*.

- И. Г. Сухин
  - От автора
  - Глава 1
  - Глава 2
  - Глава 3
  - Глава 4
  - Глава 5
  - Глава 6
  - Глава 7
  - Глава 8
  - Глава 9
  - Глава 10
  - Глава 11
  - Глава 12
  - Глава 13
  - Глава 14
  - Глава 15
  - Глава 16
  - Глава 17
  - Глава 18
  - Глава 19
  - Глава 20
  - Глава 21
  - Глава 22

    - Глава 23
    - Глава 24
    - Глава 25
    - Глава 26
    - Глава 27
    - Глава 28
    - Глава 29
    - Глава 30
- notes
    - 1
    - 2

И. Г. Сухин
Шахматы для самых маленьких

От автора

Вы решили научить вашего малыша игре в шахматы? Это очень хорошо, и вот почему.

Ведь шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Процесс обучения шахматам помогает детям ориентироваться на плоскости, учит их запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, содействует совершенствованию таких ценнейших качеств, как усидчивость, внимательность, самостоятельность, терпеливость, изобретательность и др.

Поэтому начинать обучение мудрой игре желательно как можно раньше, но, безусловно, на уровне, доступном для ребенка.

К игре деревянных королей малыша можно приобщать с 3 лет. Трехлетний ребенок – уже человек со своим особым внутренним миром, с привычками, желаниями, упорно себя утверждающий и отстаивающий свою самостоятельность. Он владеет речью, знает более 1000 слов, прекрасно двигается, многое умеет, задает бесчисленные вопросы, проявляя живой интерес к окружающему. Этот интерес он утоляет в играх, рисует, лепит, занимается конструированием. Малыш становится внимательным к слову, к его смыслу, но управлять вниманием 3-летнего ребенка лучше всего в игровой форме. К трем годам внимание малыша довольно развито, но все-таки крайне неустойчиво. Даже самой увлекательной деятельностью он не занимается обычно больше 10–15 минут. А часто бывает так, что ребенок не может сосредоточиться даже на 4–5 минут. Если это закрепится, то в школе – беда. Поэтому внимание малыша необходимо тренировать, не переутомляя его одним и тем же занятием, а разнообразя его деятельность, вводя в нее новые игровые моменты.

В этом возрасте ребенок не может распределять свое внимание между несколькими предметами. Объем его внимания, т. е. количество предметов, с которыми он может действовать одновременно, не превышает 2–3. Удержать в поле внимания даже 2 предмета одновременно часто ребенку бывает не под силу. Поэтому, предлагая ему различные задания, надо стараться, чтобы они не требовали внимания сразу к нескольким сложным предметам или действиям. И что особенно важно – у 3-летнего ребенка очень сужен «размах зрения», ему сложно одновременно следить за предметами, отстоящими на некотором расстоянии друг от друга. Желательно, чтобы предметы были расположены

как можно ближе друг к другу.

Возраст 3–3,5 года – тот, когда у малышей наряду с наглядно-действенным мышлением формируются элементы образного мышления, развиваются память, внимание. Дети адекватно воспринимают речь взрослого, учатся сравнивать, подбирать предметы по цвету и величине. К концу третьего года жизни малыши умеют говорить не торопясь, внятно отвечают на вопросы, рассказывают об увиденном в 2–4 предложениях, воспринимают небольшие сюжетные сказки даже без наглядного сопровождения, правильно держат карандаш и пользуются им, проводят горизонтальные, вертикальные, округлые линии. Постепенно у детей совершенствуется пространственная ориентировка, развивается способность устанавливать простейшие связи между воспринимаемыми предметами и явлениями, дети учатся простейшим обобщениям.

Все эти знания и умения – та база, на которой можно построить процесс начального обучения шахматной игре. Весь вопрос лишь в том, чтобы сделать его максимально наглядным, доступным, предметным, эмоционально насыщенным, интересным и желанным.

Однако следует отметить, что цельной методики проведения шахматных занятий с детьми начиная с 2-летнего возраста нет ни в России, ни в одной из зарубежных стран.

В этой книге изложен новый, нестандартный подход к процессу обучения азам древней игры, позволяющий приобщить к ней детей 2,5–5,5 лет. Цель ее – не столько дать методику обучения будущих чемпионов, сколько привить малышам интерес к мудрой игре, ненавязчиво помочь им самим разобраться в силе фигур и, главное, содействовать формированию качеств, необходимых для успешной учебы; создать психологическую готовность к школе.

Книга нацелена на чтение в семье. Но ее можно использовать и для занятий во второй младшей, средней и старшей группах детского сада, в учебных группах спортивных секций.

Композиционно книга делится на 30 маленьких главок и представляет собой сказку о приключениях необыкновенных человечков.

В конце каждой сказочной главки приведены «Советы родителям».

Рекомендуем читать книгу ребенку не спеша. Чтение каждой главы-сказки займет примерно 5–15 минут, решение заданий и разыгрывание позиций из рубрики «Советы родителям» – несколько больше. Ориентируясь на возраст и уровень психофизического развития вашего ребенка, дозируйте

длительность каждого занятия. Переходите к чтению нового материала только тогда, когда малыш будет уверенно знать уже пройденный. Двух занятий по 15–20 минут в неделю, как правило, достаточно, чтобы интерес к шахматам не ослабевал.

Глава 1
Мурзилка рисует шахматные фигуры

Необыкновенные человечки скучали.

– Мурзилка, нарисуй что-нибудь, – попросила Дюймовочка.

– Вчера я видел удивительную игру. Хотите, нарисую фигурки, которыми в нее играли? – спросил Мурзилка.

– Рисуй, рисуй! – обрадовались человечки. Они знали, что Мурзилка умеет рисовать живые картинки.

Работал Мурзилка быстро, и вскоре человечки увидели множество причудливых светлых и темных фигурок.

Фигурки ожили, зашевелились.

Мурзилка сиял, Незнайка загадочно улыбался, а остальные необыкновенные человечки смотрели на нарисованные фигурки во все глаза.

– Кто вы такие? – строго спросила самая высокая светлая фигурка с остроконечной черной нашлепкой.

– Мы… мы… – растерялась Дюймовочка. – Мы – необыкновенные человечки. Меня зовут Дюймовочка, а это мои друзья: Мурзилка, Щелкунчик, Незнайка, Пиноккио, Чиполлино, Петрушка и Гурвинек… А кто вы?

– Мы шахматные фигуры, – хором ответили нарисованные фигурки.

– А как вас зовут? – спросила Дюймовочка.

– Я белый шахматный король, – ответила самая высокая светлая фигура.

– А я черный шахматный король, – сказала самая высокая темная фигура с остроконечной белой нашлепкой.

Вперед выступили две высокие фигуры, очень похожие на шахматных королей, но пониже, с маленькими шариками на верхушках. У темной фигуры шарик был белый, у светлой –

черный.

– Я белый шахматный ферзь, – сказала светлая фигура.

– Я черный шахматный ферзь, – сказала темная фигура.

Из-за ферзей выглянули четыре фигуры с головами лошадок: две светлые и две темные.

– Мы белые шахматные кони.

– А мы черные шахматные кони.

Затем вперед выступили четыре фигуры, похожие на башенки: две светлые и две темные.

– Мы белые шахматные ладьи.

– А мы черные шахматные ладьи.

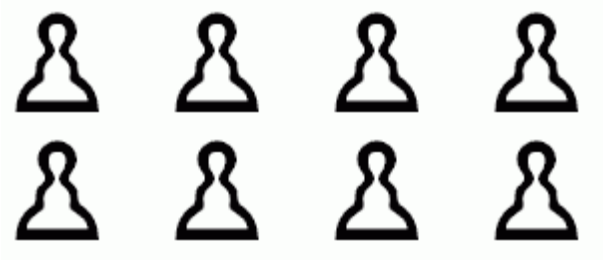
Из-за ладей степенно вышли четыре фигуры с заостренными головками: две светлые и две темные.

– Мы белые шахматные слоны.

– Мы черные шахматные слоны.

И наконец, с необыкновенными человечками познакомились самые маленькие круглоголовые фигуры: восемь светлых и восемь темных.

– Мы белые шахматные пешки.



– А мы черные шахматные пешки.

Тут Незнайка, который до сих пор молчал и улыбался, сказал:

– А я знаю, что это за игра. Это шахматы. Я очень люблю в них играть и вас научу.

– А мы поможем, – обрадовались шахматные фигуры.

Советы родителям

Для первоначального знакомства с шахматами предпочтительны деревянные фигуры крупного размера, с диаметром основания 3–4,5 см, строгой формы. В детском саду и шахматной секции можно использовать гигантские шахматы (как в домах отдыха).

Малыш должен запомнить, как называется каждая фигура,

уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету. Дети с интересом рассматривают шахматные фигуры, сами ставят рядом одинаковые, с удовольствием по-своему играют в них. Занимательно описал подобные игры Л. Кассиль в повести «Кондуит и Швамбрания»: «Нам строго запрещалось трогать шахматы, но удержаться было чрезвычайно трудно.

Точеные лакированные фигурки предоставляли неограниченные возможности использования их для самых разнообразных и заманчивых игр. Пешки, например, могли отлично нести обязанности солдатиков и кеглей. У фигур была скользящая походка полотеров: к их круглым подошвам были приклеены суконочки. Туры могли сойти за рюмки, король – за самовар или генерала. Шишаки офицеров походили на электрические лампочки. Пару вороных и пару белых коней можно было запрячь в картонные пролетки и устроить биржу извозчиков или карусель. Особенно же были удобны обе королевы: блондинка и брюнетка. Каждая королева могла работать за елку, извозчика, китайскую пагоду, за цветочный горшок на подставке и за архиерея… Нет, никак нельзя было удержаться, чтобы не трогать шахмат!

В тот исторический день белая королева-извозчик подрядилась везти на черном коне черную королеву-архиерея к черному королю-генералу. Они поехали. Черный король-генерал очень хорошо угостил королеву-архиерея. Он поставил на стол белый самовар-король, велел натереть пешкам клетчатый паркет и зажег электрических офицеров. Король и королева выпили по две полные туры.

Когда самовар-король остыл, а игра наскучила, мы собрали фигуры и уже хотели их уложить на место, как вдруг – о ужас! – мы заметили исчезновение черной королевы…».[1]

Не все дети способны запомнить названия конкретных шахматных фигур сразу же. Вы даже не всегда сможете проверить, усвоил ли их ваш малыш. Ведь если напрямую спросить названия фигур у ребенка, он может вам и не ответить. Это ему скучно! Поэтому и узнать, какие из шахматных фигур запомнил малыш, и закрепить пройденный материал лучше всего в игре. На выбор поиграйте с ребенком в следующие игры-задания:

«Волшебный мешочек». По очереди прячьте в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребенку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы «не угадаете», и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребенок на ощупь ищет

определенную фигуру.

«Шахматный теремок». Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегут шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» – поднять.

«Шахматный колобок». Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «Дед» – король, «Баба» – ферзь, «Заяц» – пешка, «Лиса» – конь, «Волк» – слон, «Медведь» – ладья, а Колобок – шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает Колобок. Но в конце сказки «Лиса» Колобка не съест – он от нее убежит.

«Шахматная репка». Посадите «репку» – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или черные фигуры, поясняя: «Дедка» – это король, «Бабка» – ферзь, «Внучка» – слон, «Жучка» – конь, «Кошка» – ладья, «Мышка» – пешка.

«Большая и маленькая». Поставьте перед ребенком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать ее, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

«Запретная фигура». Поставьте шахматные фигуры перед ребенком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «секрет». Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда «ошибайтесь». Если ребенок не заметит вашу ошибку, сами укажите на нее.

«Что общего?». Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: «Чем они похожи? Чем отличаются?» (цветом, формой).

«Белые и черные». В беспорядке поставьте на столе по шесть белых и черных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя ее и ее цвет. Например: «Белый ферзь». Ребенок, продолжая игру, должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие) и обязательно назвать ее. Например: «Черный король». Затем другую фигуру представляете вы и т. д.

«Угадайка». Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребенку догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовет загаданную фигуру, следующую прячет уже он сам (лучше всего за спиной) и т. д.

«Куча мала». Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берете какую-нибудь фигуру и ощупываете ее. Выбранную шахматную фигуру вы умышленно называете

неправильно, открываете глаза и спрашиваете ребенка: «Так?» Малыш поправляет вас. Затем поменяйтесь ролями.

«Школа». Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубление поставьте шахматные фигуры и скажите ребенку: «Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?..»

«Цвет». Попросите малыша поставить в ряд все белые или все черные шахматные фигуры. Когда ребенок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две черные. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на нее.

«Ряд». Предложите ребенку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребенок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.

«Пирамида». Посоветуйте малышу на белую ладью поставить черную, затем снова белую и черную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребенка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

«По росту». Попросите ребенка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

«Догонялки». Выберите одну из белых фигур, например пешку, имитируйте ее бег по столу. После этого предложите ребенку выбрать и назвать какую-либо черную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей. Пусть ваша шахматная фигура «бежит» не очень быстро, и фигура малыша ее догонит. Потом поменяйтесь ролями.

«Прятки». Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребенок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с неполным комплектом шахмат.

«Кто быстрее?». Все шахматные фигуры лежат на столе. Предложите ребенку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберет в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры. «Над головой». Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Ее должен быстро найти и поднять над головой ребенок.

«На стуле». Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребенком. Досчитайте до трех и на счет «три» бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать ее.

«Убери такую же». Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из них в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета шахматную фигуру и т. д.

«Полна горница». Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребенку взять одну фигуру, назвать ее и уложить «спать» в шахматную доску (коробку). Следующую фигуру укладываете вы. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого пусть малыш сам запрет шахматную доску (коробку). Две последние дидактические игры предназначены для того, чтобы сделать процесс сбора шахматных фигур после занятия достаточно занимательным.

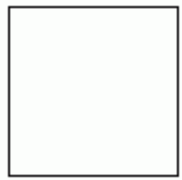
Для индивидуальных занятий наиболее эффективны следующие дидактические игры-задания: «Волшебный мешочек», «Шахматный теремок», «Шахматный колобок», «Шахматная репка», «Запретная фигура», «Угадайка», «Пирамида», «Прятки», «Догонялки», «Школа», «Полна горница».

При проведении групповых занятий можно порекомендовать игры-задания: «Кто быстрее?», «На стуле», «Над головой», «Ряд», «Белые и черные», «Что общего?», «Большая и маленькая», «Запретная фигура», «Волшебный мешочек», «Шахматный теремок», «Шахматный колобок», «Шахматная репка». Как правило, двух-трех занятий по 15–25 минут достаточно, чтобы все дети в возрасте 3,5–5,5 лет усвоили названия шахматных фигур.

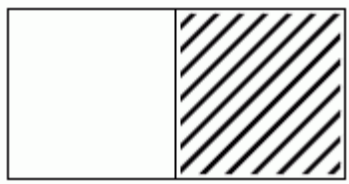
Глава 2
Удивительные клетки

– Нарисуй нам шахматную доску, – попросил Незнайка Мурзилку. Мурзилка задумался и сказал:

– Вспомнил! Она состоит из множества светлых и темных клеточек. И Мурзилка нарисовал светлую клеточку.

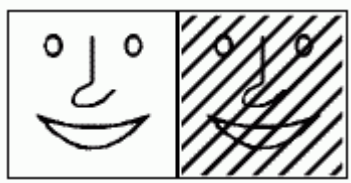


А рядом с ней – темную клеточку.

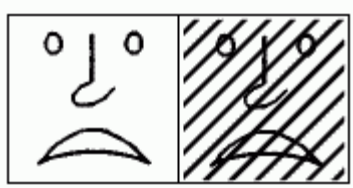


– По-шахматному, это поля, – объяснил Незнайка. – Светлые клетки – белые поля. Темные клетки – черные поля. Вот так, братцы.

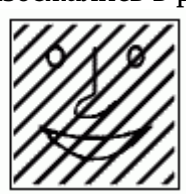
Клеточки-поля ожили и улыбнулись.



Затем посмотрели друг на друга и нахмурились.



Оттолкнулись друг от друга и разбежались в разные стороны.



– Поля, погодите! – закричал Мурзилка. – Я еще не всю шахматную доску нарисовал.

И Мурзилка начал быстро-быстро рисовать белые и черные поля. Но только он успевал их закончить, как они тоже разбегались кто куда.

Наконец Мурзилка нарисовал столько клеток, сколько нужно, и устало сказал человечкам:

– Все, теперь ловите их. И необыкновенные человечки с шумом и гамом принялись гоняться за озорными клетками-полями.

Но поля ловко ускользали у Пиноккио из-под носа, выскальзывали у Чиполлино из рук, проскальзывали у Незнайки между ног.

Все же все клетки были пойманы, но встать рядом с черными полями белые поля отказывались. Да и черные поля не захотели встать рядом с белыми полями.

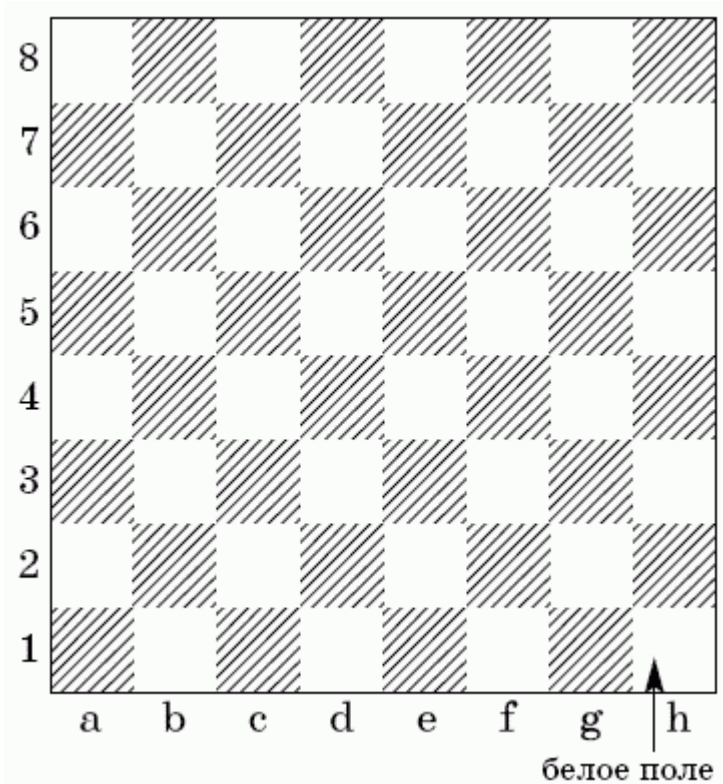
– Они слишком темные, – упирались белые поля.

– Они слишком светлые, – фыркали черные поля.

Тут белый король почернел от злости, черный король побелел от злости, и оба в один голос пригрозили:

– Если сейчас же не встанете на свои места, мы поищем другую шахматную доску, а с вами никто не будет играть. Белые и черные поля очень испугались, прижались друг к дружке, и получилась шахматная доска.

Необыкновенные человечки



Незнайка

Незнайка уселся с одной стороны шахматной доски, остальные человечки расположились напротив.

– Сейчас мы с вами противники, братцы. Ведь в шахматы играют игроки-противники. Правое поле у меня белое – значит, шахматная доска между нами лежит правильно.

Тут полям наскучило стоять прижавшись друг к другу, и они снова разбежались по углам.

То-то вновь была работа человечкам ловить озорные поля.

Советы родителям

Для закрепления пройденного материала попросите малыша:

– из кубиков двух цветов выложить фрагмент шахматной доски, обращая внимание на чередование светлых и темных кубиков;

– начертить мелом на асфальте фрагмент шахматной доски;

– вспомнить, где, кроме шахматной доски, он видел клетки, расположенные в шахматном порядке;

– раскрасить часть листа клетчатой тетради так, как раскрашена шахматная доска (коричневым и желтым карандашом или только черным); – правильно положить шахматную доску между вами или между куклами;

– найти белые и черные шахматные поля на рисунке (рис.: комната, в ней спрятаны 8 светлых и 8 темных клеток);

– найти клетки, расположенные в шахматном порядке, на рисунке (рис.: перекресток, черно-белые клетки видны на такси, переходе, одежде, стене дома, чемодане, газете, кепке, книге, аптечке, кубике, части тротуара, инвентаре киномеханика, шахматной доске, которую несет под мышкой мальчик). Покажите ребенку **центр** – четыре поля в середине шахматной доски. Объясните, что шахматных противников по-другому называют **партнерами**.

Глава 3
Белая ладья

– Теперь, братцы, я буду учить вас играть, – сказал Незнайка.

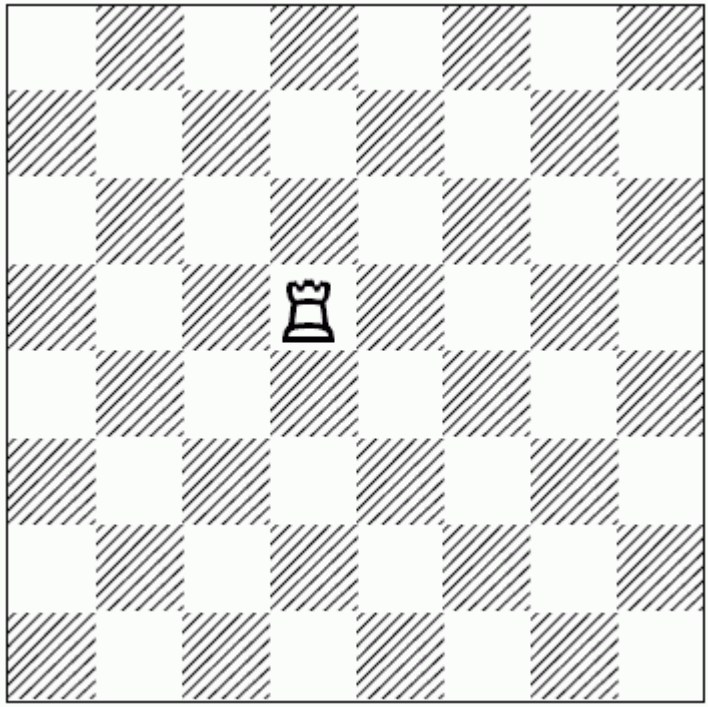
– А я и так знаю, как в шахматы играют. Вот так! – закричал Пиноккио и поставил на шахматной доске друг на дружку две черные ладьи, две белые ладьи и белого ферзя.

♕
♖
♖
♜
♜

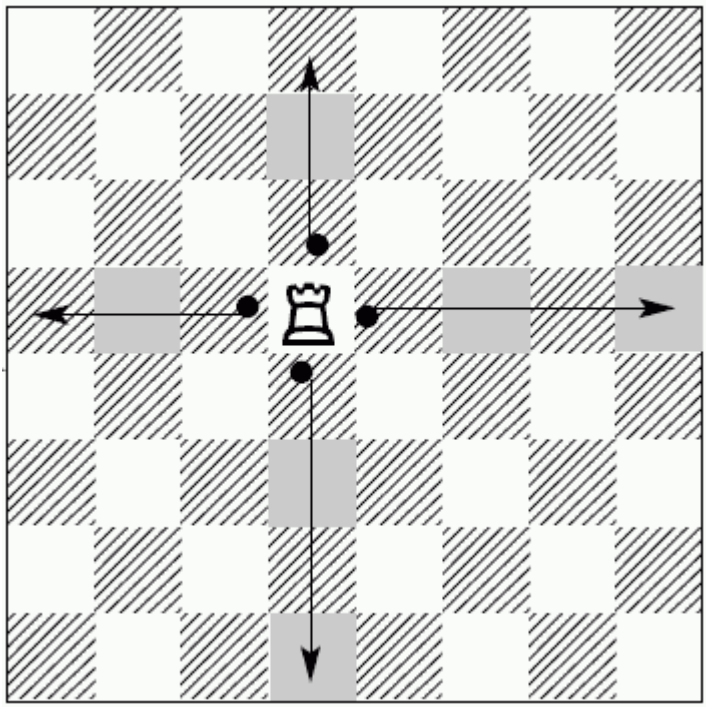
– Вот и не так, – сказал Незнайка. – Каждый противник играет только своими фигурами. Один – светлыми фигурами – **белыми**, другой – темными фигурами – **черными.**

♔ ♕ ♖ ♖ ♗ ♗ ♘ ♘
♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙
♚ ♛ ♜ ♜ ♝ ♝ ♞ ♞
♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟

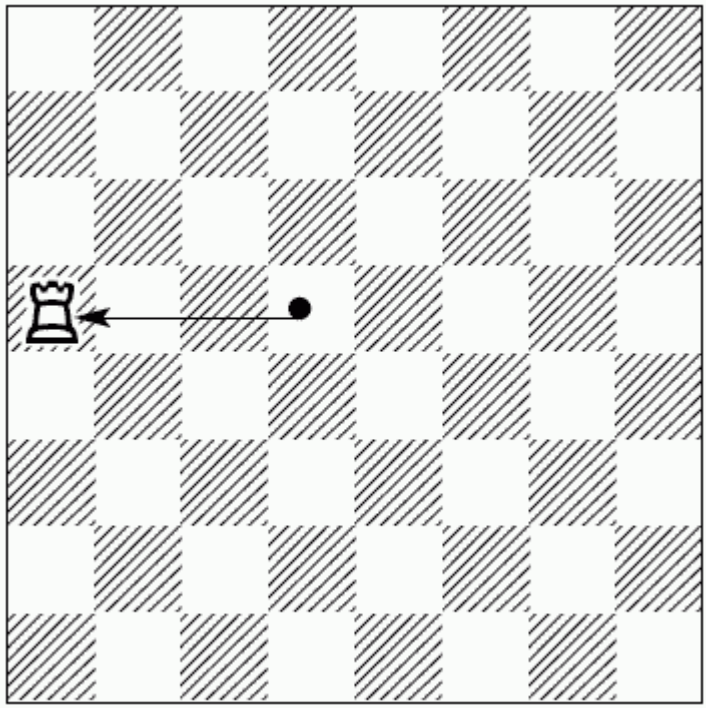
И играют противники совсем не так, фигуру на фигуру ставить нельзя. Их ставят на клеточки. Одну фигуру можно поставить посередине только одной клеточки. Вот поставим на шахматную доску белую ладью. В шахматах противники по очереди делают **ходы** – двигают свои фигуры с клетки на клетку по особым правилам. Посмотрите, как ходит ладья. Она ходит только по **линиям** – прямым дорожкам доски: влево, вправо, вперед и назад. За один ход ладья может пройти на любую клетку своей линии, – и Незнайка стал двигать белую ладью, показывая все ходы, которые она может сделать из этого положения:



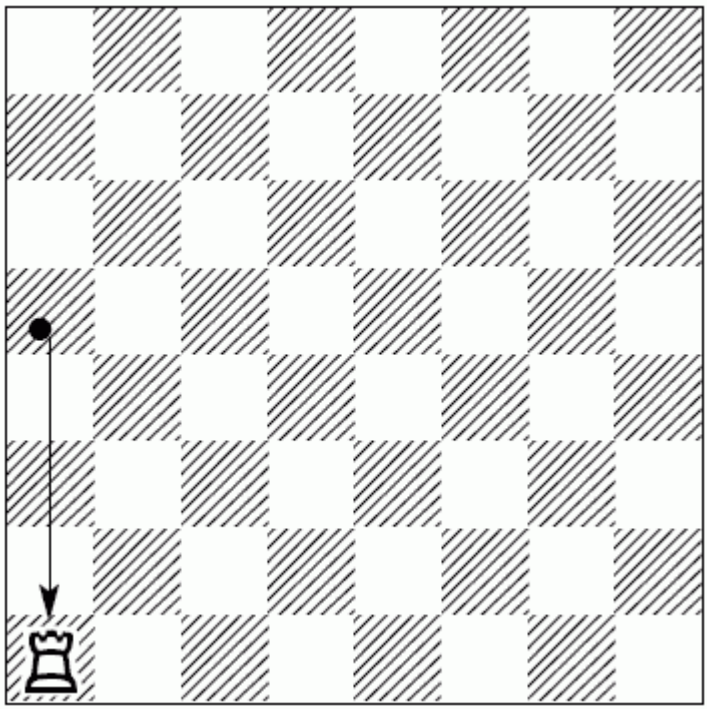
– Теперь сами потренируйтесь, – сказал Незнайка.



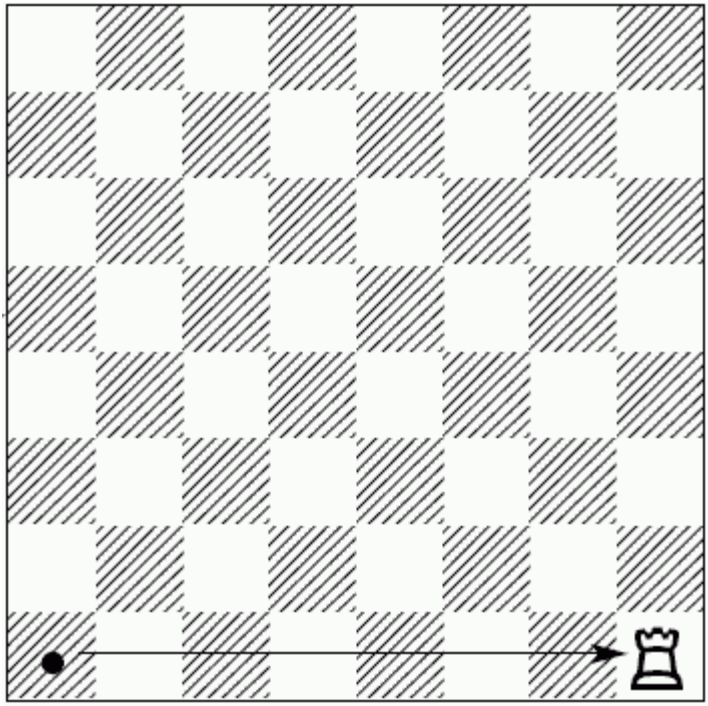
Дюймовочка робко взялась за белую ладью и толкнула ее через две клетки влево. Вот так:



Затем ход белой ладьей сделал Пиноккио. Он по двинул ее в угол. Вот так:



А Чиполлино переместил белую ладью в правый угол. Вот так:



Долго ходили человечки белой ладьей по шахматной доске, побывали на всех ее полях.

Необыкновенным человечкам очень понравилось учиться играть в шахматы, но больше всех радовался Незнайка – ведь он был учителем.

Советы родителям

Ребенок познакомился с терминами **белые, черные, линия, ход,** начал осваивать ход ладьи.

Читая малышу текст сказки, руководствуйтесь принципом посильности, разрешите ребенку передвигать белую ладью за Пиноккио, Дюймовочку, Чиполлино. Если ребенок еще не может правильно перемещать ладью за персонажей сказки, показывайте ходы ладьи сами и просите малыша повторять за вами. Детям старше 5 лет можно объяснить, что линии бывают **вертикальные** (черно-белые дорожки, которые проходят от одного противника к другому) и **горизонтальные** (черно-белые дорожки, которые идут слева направо). Добавьте, что по-другому вертикальные линии называют **вертикалями**, а горизонтальные линии – **горизонталями.** Практика показывает, что ребенку, не достигшему пятилетнего возраста, трудно устойчиво отличать горизонталь от вертикали, выговаривать и запоминать эти слова.

Предложите малышу: – из кубиков двух цветов выложить линию. Хорошо, если грани кубиков в размер полей вашей шахматной доски, тогда кубики можно разместить на шахматной доске; – раскрасить в клетчатой тетради дорожку – «линию»; – начертить «линию» мелом на асфальте.

Для изучения возможностей ладьи поиграйте с ребенком в следующие дидактические игры:

«На одну клетку». Делайте с ребенком по очереди ходы белой ладьей, но только на соседнее поле по вертикали или горизонтали. Учите ребенка ставить ладью аккуратно в середину клетки.

«Через клетку». В этой игре белая ладья должна каждый раз перепрыгивать через одну клетку.

«Через две клетки». А здесь вы по очереди ходите ладьей через два поля.

«Большой прыжок». Проводится аналогично предыдущим играм, но ладья перемещается через 3, 4, 5, 6 полей. Рекомендуется для занятий с детьми старше 4,5 лет. «Поворот». После каждого вашего хода малыш следующий ход ладьей совершает в перпендикулярном направлении, «поворачивает» белой ладьей.

«Задача направления». Расположитесь с ребенком с одной стороны шахматной доски. Задайте малышу направление движения ладьи и количество полей, на которое она пойдет. Например: «Налево на одно поле». Ребенок делает этот ход и дает задание вам. Давайте малышу посильные задания. Приблизительно максимальное количество полей, которое может точно отсчитать ребенок, соответствует его возрасту, т. е. 3 года – три поля и т. д. Эта дидактическая игра очень важна и для подготовки ребенка к школе.

«Туда-сюда». Сделайте какой-нибудь ход белой ладьей. Ребенку надо вернуться ладьей назад, на исходное поле. Потом поменяйтесь ролями.

«Длинный ход». Попросите малыша сделать ход ладьей из какого-нибудь конкретного положения на максимальное количество клеток.

«По всем углам». Поставьте белую ладью в один из углов шахматной доски. Предложите малышу «пробежаться» белой ладьей по всем угловым клеткам и вернуться на исходное поле.

Если ребенку трудно осваивать ход ладьи, например, малыш, делая «длинные» ходы, все время соскакивает ладьей на соседнюю линию или ходит ею наискосок, поиграйте на фрагментах шахматной доски, маскируя «лишние» поля. Для дидактических игр рекомендуем такие фрагменты: две клетки на

две, две на три, две на четыре, три на три, три на четыре, четыре на четыре. Получить подобный набор фрагментов можно и разрезав картонную доску (например, выпускаемую полиграфической фабрикой[2] «Малыш»).

Условимся называть доску восемь на восемь клеток «большой» доской, а фрагменты шахматной доски – «маленькими» досками. Поиграйте с ребенком в дидактические игры «На одну клетку», «Поворот», «Задача направления», «Туда-сюда», «По всем углам» и на маленьких досках. Когда малыш овладеет ходом ладьи, переходите к чтению четвертой главы.

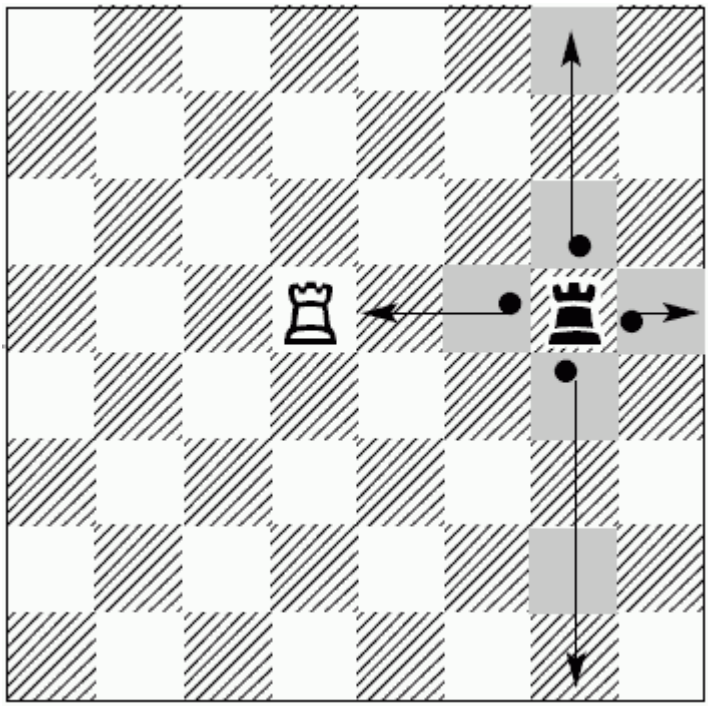
* * *

Идея фрагментирования игральной доски для начального обучения ряду игр, в том числе и игре в шахматы, подробно раскрыта в следующих заявках на изобретения: И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев. «Устройство для обучения игре в шахматы», заявка № 4336153/12 от 30 ноября 1987 г.; И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев. «Способ формирования игрового поля шахматной доски», заявка № 4370451/12 от 30 ноября 1987 г.; И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев. «Устройство доски для обучения игре в шахматы», заявка № 4434069/12 от 11 мая 1988 г.; И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев. «Способ формирования фрагментов игрового поля шахматной доски», заявка № 4435554/12 от 11 мая 1988 г. В последующих главах методика первоначального обучения с использованием фрагментов шахматной доски будет достаточно полно описана.

Глава 4
Бить или не бить?

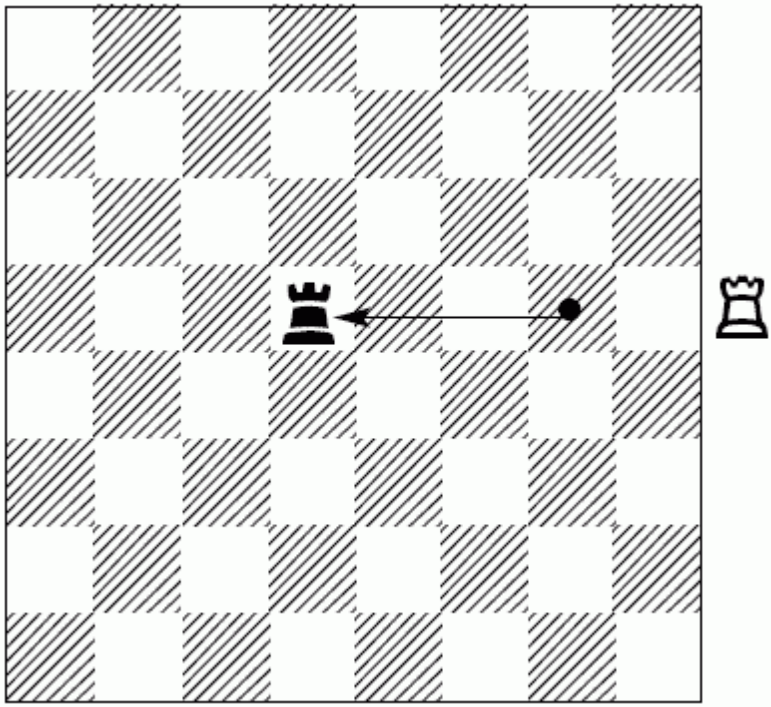
– А как ходит черная ладья? – спросила Дюймовочка.

– Тоже по линиям, как и белая ладья, – объяснил Незнайка. – Давайте поставим на шахматную доску и белую ладью, и черную ладью. Если сейчас ход черных, то черная ладья может пойти вперед, назад, направо, налево. Перепрыгнуть через белую ладью ей нельзя. Но черная ладья может побить белую и занять ее клетку. Сбитую фигуру убираем с доски, больше в игре она не участвует.



– Вот здорово – побить, – обрадовался Пиноккио. – Я буду бить, я! – Он с такой силой ударил черной ладьей по белой, что белая ладья отлетела в самый угол комнаты.

На освободившееся поле Пиноккио с довольным видом поставил черную ладью.



– Что ты наделал! Ей же больно! – закричала Дюймовочка, бережно подняла белую ладью и погладила ее.

– В шахматах бьют совсем не так, – огорченно сказал Незнайка. – Фигуру противника аккуратно снимают с шахматной доски, а свою фигуру ставят на ее место.

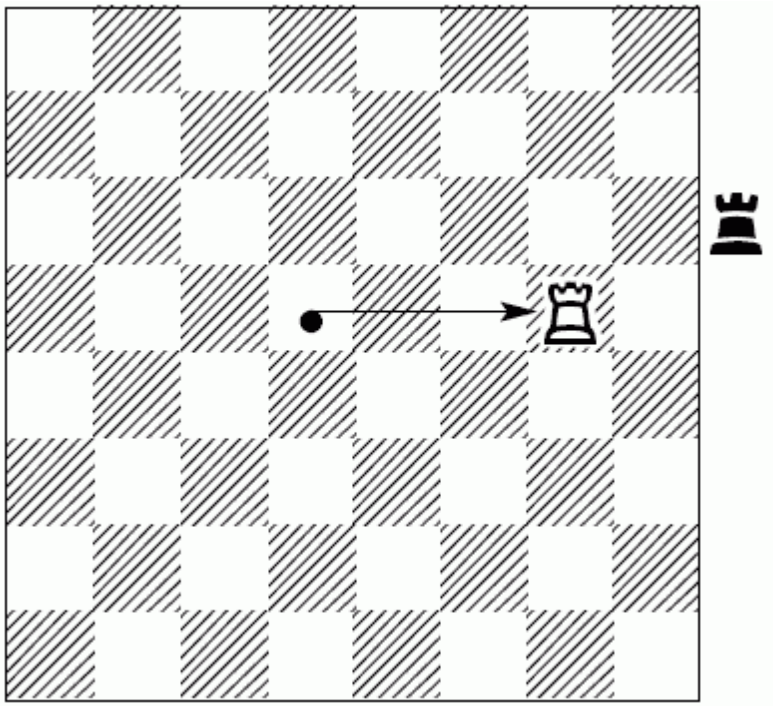
– А если бы был ход белых, то белая ладья тоже могла бы побить черную? – спросил Гурвинек.

– Конечно, – сказал Незнайка, вернул фигуры на место и только собрался побить белой ладьей черную, как Пиноккио снова закричал:

– Я буду бить, я!

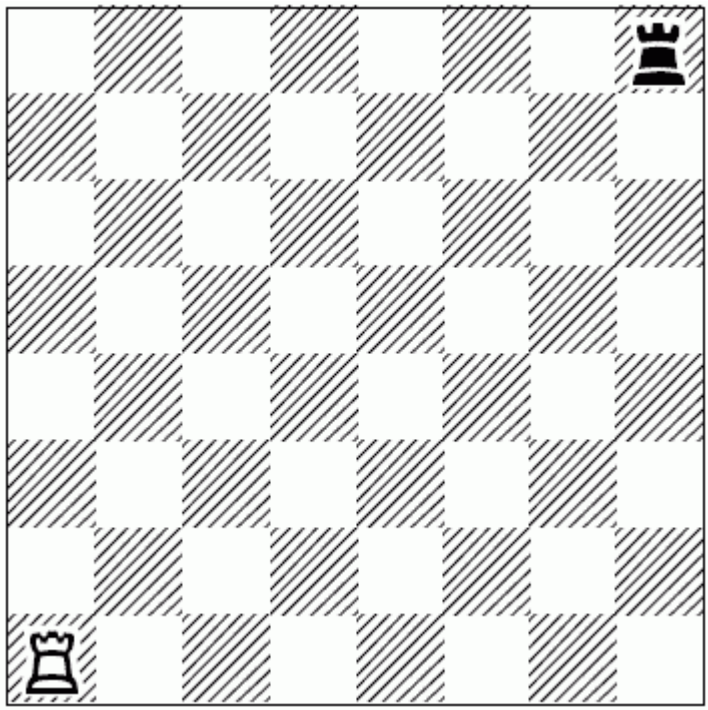
Но необыкновенные человечки так строго посмотрели на Пиноккио, что он покраснел и сказал:

– Пусть Дюймовочка побьет.

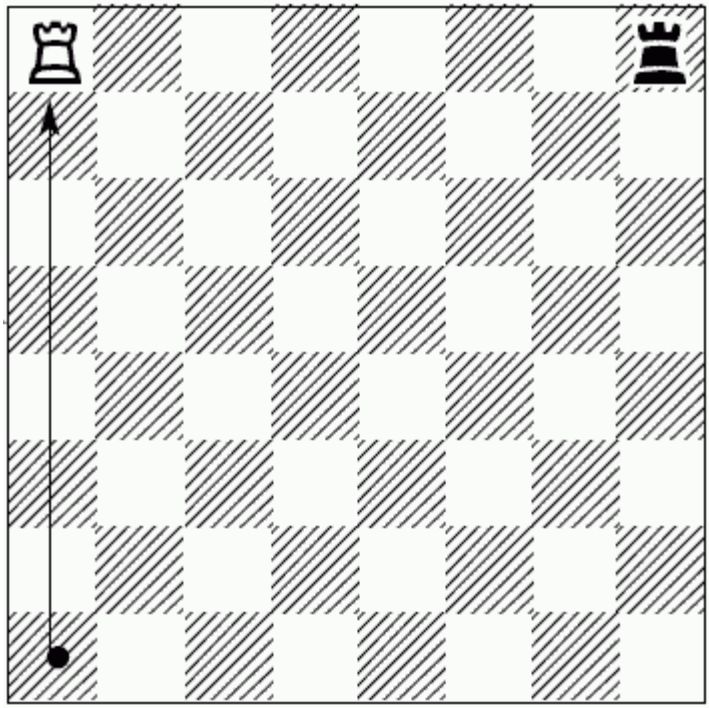


– А теперь, братцы, поиграйте друг с другом ладьями. Кто побьет ладью противника, тот и выиграл.

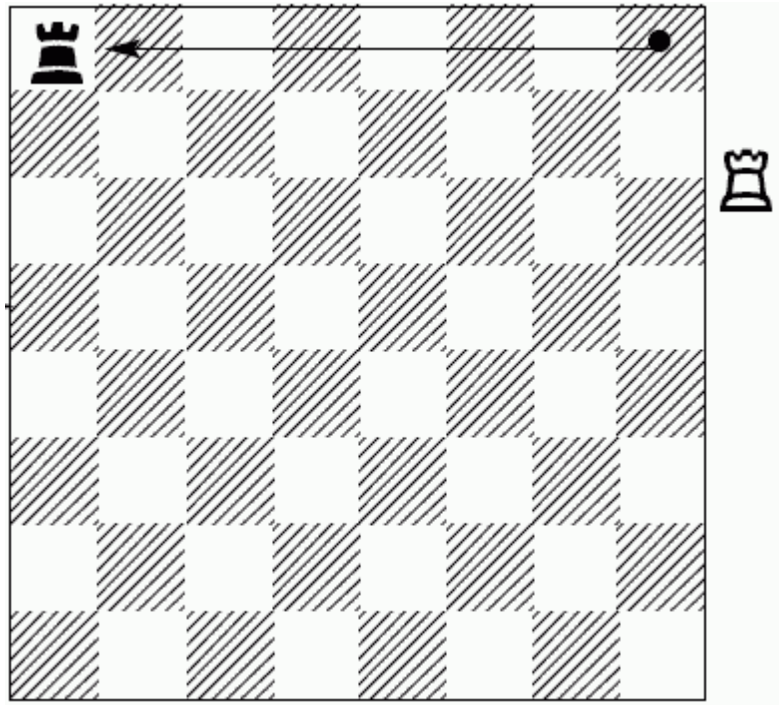
Первыми за шахматную доску сели Петрушка и Чиполлино. Они поставили ладьи в противоположные углы шахматной доски и начали играть.



Петрушка поднял над доской белую ладью и переставил ее вперед, через всю доску в угол напротив.

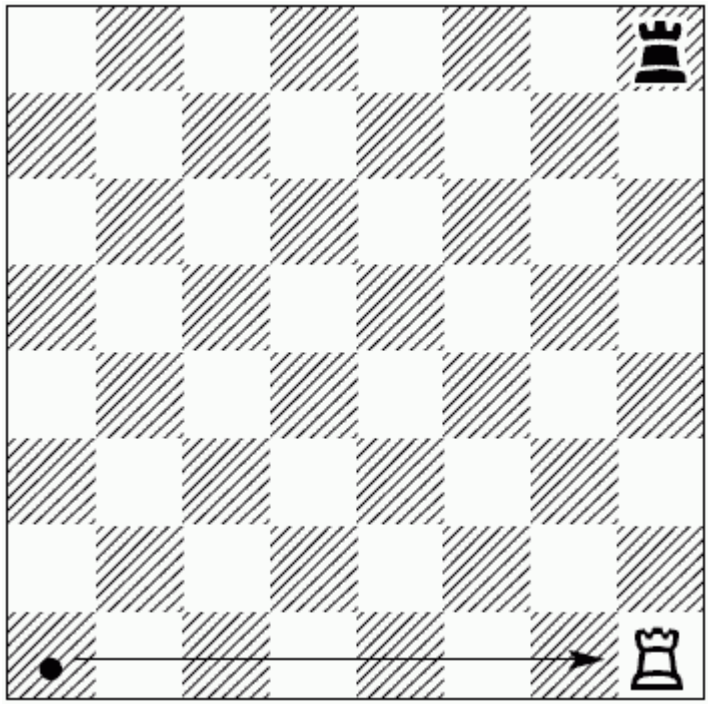


Чиполлино заметил ошибку Петрушки и сразу же побил своей черной ладьей белую.

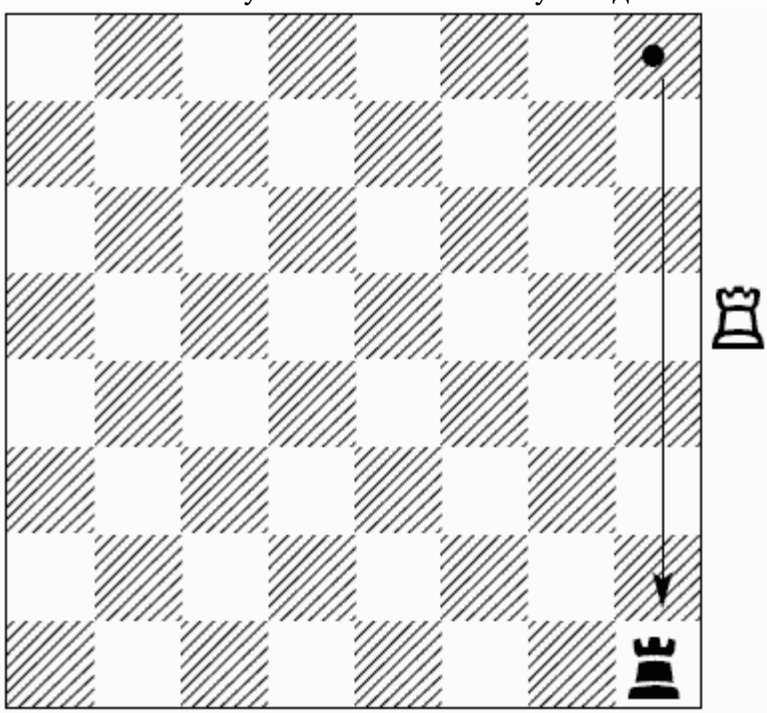


– Тьфу ты, Петрушка. Нет у тебя способностей к шахматам! Ну разве можно подставлять свою ладью под бой? Надо внимательно смотреть, чтобы твою фигуру не побили, – покачал головой Незнайка.

– Я просто не в тот угол ладьей пошел, – оправдывался Петрушка. – Давайте вернем фигуры обратно. Белую и черную ладьи снова поставили на шахматную доску, и Петрушка пошел белой ладьей в другой угол.



Чиполлино хихикнул и опять побил белую ладью.

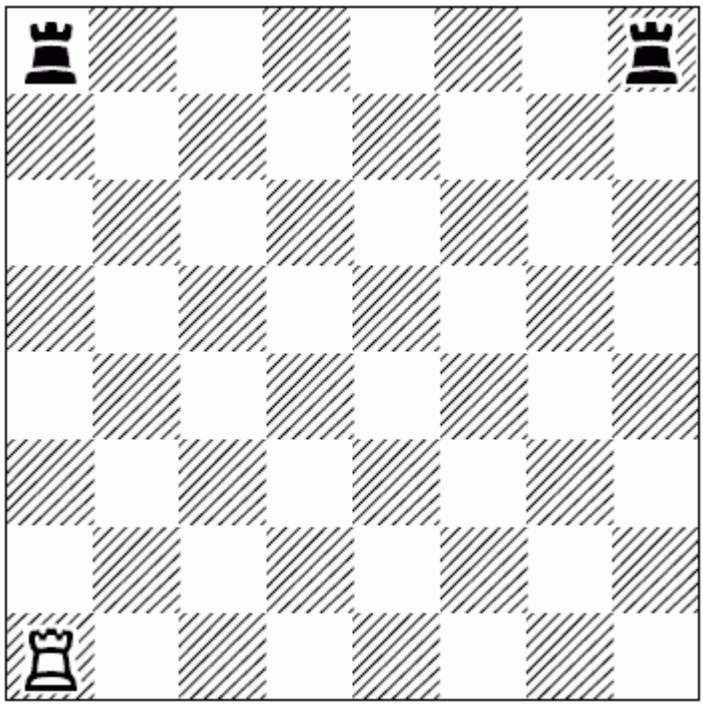


– Опять победил Чиполлино, – сказал Незнайка.

Потом сыграли Мурзилка и Щелкунчик. Они играли не торопясь, долго раздумывая над каждым ходом, выбирая такие

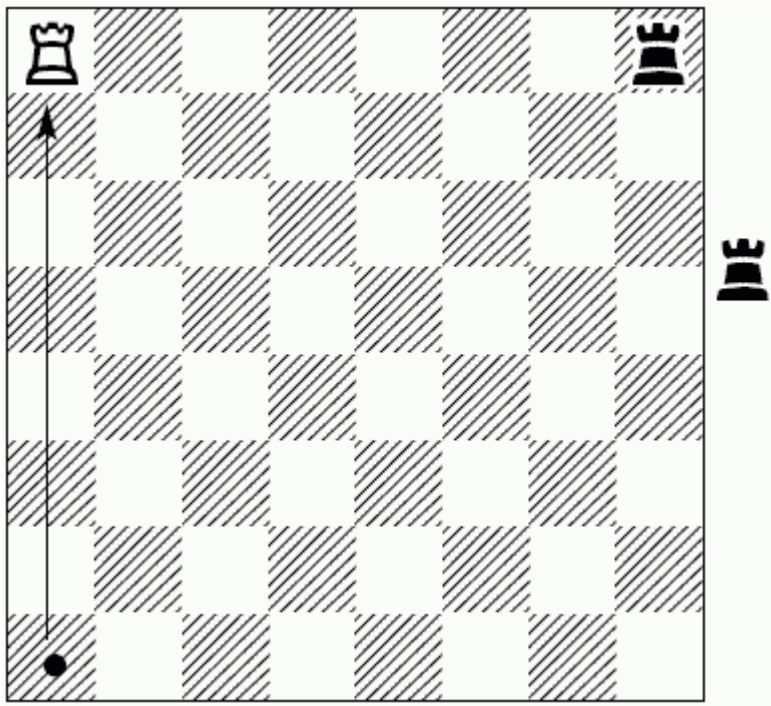
ходы, чтобы их ладья не попала под бой ладьи противника. И игра закончилась вничью – никто ни у кого ладью не побил.

– Теперь играют Пиноккио и Дюймовочка, – сказал Незнайка. – У Пиноккио будет одна белая ладья, а у Дюймовочки – две черные, – и Незнайка поставил на шахматной доске такое положение:



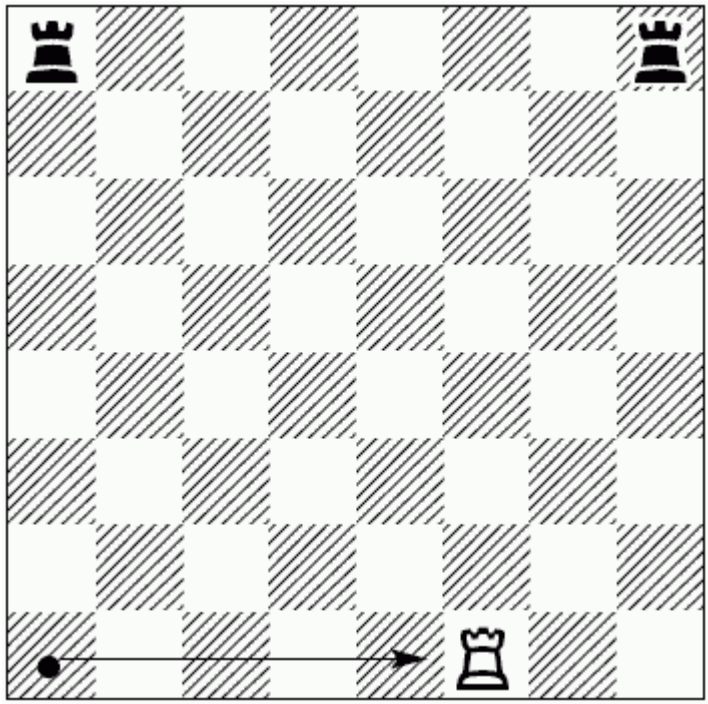
– Кто побьет все ладьи противника, тот и выиграл, – объяснил Незнайка.

– Ха-ха-ха! Выиграю я, умненький-благоразумненький! – засмеялся Пиноккио и, не раздумывая, побил черную ладью.



Дюймовочка улыбнулась и побила своей черной ладьей белую ладью Пиноккио.

– Победа Дюймовочки, – сказал Незнайка. – Думать надо, Пиноккио, думать. Нельзя было бить черную ладью, надо было отойти своей ладьей из-под боя, и Дюймовочка ни за что бы тебя не обыграла. Ты мог пойти, например, вот так:



– А я думал, бить в шахматах обязательно, – удивился Пиноккио.

– Нет, – объяснил Незнайка. – Можно бить, можно и не бить. Надо искать лучший ход.

Советы родителям

Четвертая глава – одна из важнейших в книге. Ребенок учится выполнять взятие – брать фигуру противника, которая **стоит под боем,** не подставлять свою ладью под удар вашей.

На первой стадии обучения ребенок осваивает ход и взятие каждой из фигур, сражается с вами ограниченным числом фигур. Рекомендуем игру «на уничтожение»: ребенок играет одной-двумя белыми фигурами, вы – одной-дву-мя черными фигурами. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. В этих элементарных дидактических играх малыш прочувствует силу и слабость каждой фигуры в единоборстве с аналогичными и другими фигурами, уловит, что «умеет», а чего «не умеет» каждая конкретная фигура.

Поудобнее расположитесь за шахматной доской или шахматным столиком и сразитесь с ребенком в дидактической игре «Ладья против ладьи». Поставьте в противоположные углы шахматной доски белую и черную ладьи. Цель игры: побить

ладью противника. Очевидно, что при аккуратной игре выиграть никому не удастся – достаточно не ставить свою ладью на линию, где расположена ладья партнера. Простота подобного единоборства обманчива, не торопите ребенка – это его «боевое крещение». Следите за тем, чтобы малыш правильно выполнял ход ладьи (не перескакивал ею на соседнюю линию) и не ставил свою ладью под удар вашей. Не исключено, что вначале малыш будет часто подставлять свою ладью под бой. Не сердитесь на него, терпеливо поправляйте и задавайте наводящий вопрос: «Не возьму ли я здесь твою ладью?». «Ошибайтесь» сами, ставя свою ладью под удар ладьи малыша. Если ребенок не заметит вашей «ошибки», заострите на ней его внимание.

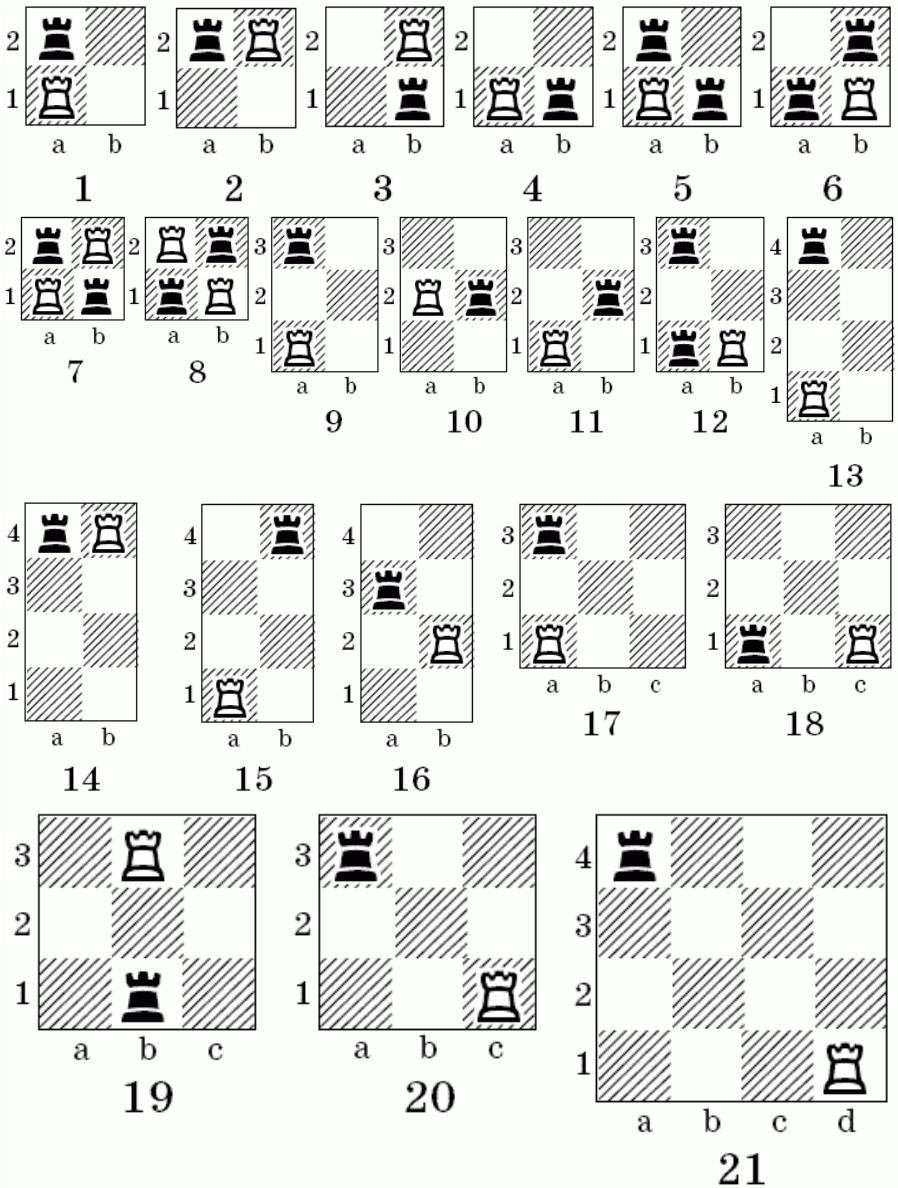
Первые победы доставляют ребенку большое удовольствие, прибавляют желания учиться играть в шахматы. Вам не один раз придется проводить с малышом подобные учебные игры-партии, пусть они проходят примерно по такой же схеме.

Особенность игры «Ладья против ладьи» в том, что ни одна из ладей не может напасть на ладью противника – ведь она сама окажется под боем и будет побита. Поэтому выиграть тут можно лишь при грубой ошибке партнера. Когда ребенок сможет сносно сражаться ладьей против ладьи, введите в игру еще одну черную ладью и разыграйте положение, в котором Пиноккио проиграл Дюймовочке. Малыш играет и начинает белой ладьей, вы владеете двумя черными ладьями. Ребенок должен сообразить, что нельзя бить защищенную ладью, ведь тогда вы побьете его единственную ладью и игра окончится. Против двух ладей ребенку играть гораздо труднее – в этом случае легче подставить под бой свою ладью.

Когда малыш приобретет навык и в подобной игре, сыграйте двумя ладьями против двух. Обратите внимание ребенка на то, что здесь иногда можно ставить одну из ладей под бой, если она защищена другой ладьей. Ведь тогда вы побьете ладью ребенка, он – вашу, и у вас останется по одной боевой единице. Это **размен.** Объясните малышу, что если никто из вас не побьет все фигуры противника, то это **ничья** – никто не выиграл, никто не проиграл. До возраста четырех с половиной лет дети уверенно разыгрывают на большой доске, как правило, лишь двухладейные положения. Поэтому не журите малыша и не считайте его неспособным, если он часто будет ошибаться в четырехладейных позициях. Умение координировать действия фигур приходит с возрастом и опытом. Более эффективна на этой стадии обучения игра на фрагментах шахматной доски. Игру «Ладья против ладьи» можно сделать достаточно зрелищной, если вы с ребенком примете на себя роли белой и черной ладьи и поиграете,

например, на клетчатом паркете, ограничив поле боя участком две клетки на две, две на три и т. д. Или нарисуете фрагменты шахматной доски мелом на асфальте.

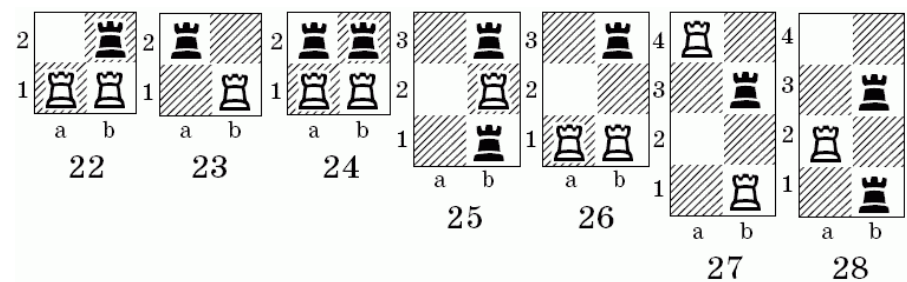
Для игры с детьми 3,5 лет можно предложить начальные положения 1–21:

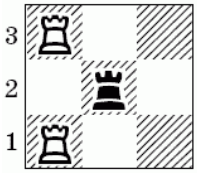


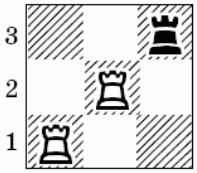
Как известно, любую шахматную позицию или партию можно записать с помощью шахматной нотации. Поля большой шахматной доски обозначаются по горизонтали буквами латинского алфавита – a, b, c, d, e, f, g, h, а по вертикали арабскими цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Шахматные фигуры

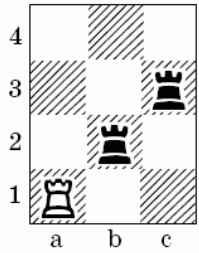
обозначаются так: король – Кр или ♔, ферзь – Ф или ♕, ладья – Л или ♖, слон – С или ♗, конь – К или ♘. При записи шахматной партии пешки не обозначаются. При записи хода краткой шахматной нотацией (которой мы будем пользоваться) вначале указывается порядковый номер хода, который отделяется от самого хода для белых точкой, а для черных – тремя точками. При ходе белых и ответе черных номер указывается только для белых. После порядкового номера хода и точки указывается обозначение фигуры, делающей ход (кроме пешек), и поле, на которое она пошла. Например: **1.e4 ♘c6**. Если производится взятие, то между обозначением фигуры и полем, на котором она бьет, ставится двоеточие (кроме взятия пешкой). Например: **25.♗:e6 ♕:b2**. При взятии пешкой указывается вертикаль, с которой пешка пошла, и вертикаль, на которую она попала. Например: **35.abcb**. Кроме того, сильный ход обозначается! очень сильный ход – **!!**, слабый ход – ? грубая ошибка – **??**, любой ход – ∞. Вернемся к нашим дидактическим позициям. Ребенок играет во всех положениях белыми и начинает. При точной игре противников белые выигрывают в позициях 1–10, 13, 14, 17–19, а в остальных положениях шахматные сражения заканчиваются ничьей. В четырех первых положениях белые выигрывают в один ход, сразу побив черную ладью. В четырех следующих позициях белые одерживают победу в два хода. Сначала они берут любую черную ладью, а вторым ходом – оставшуюся. В позиции 9 сразу решает **1.♖:a3**, а в 10 – **1.♖:b2**. В положении 11 к ничьей ведет **1.♖a 3 ♖b1 2.♖a2 ♖b3 3.♖a1 ♖b2 4.♖a 3 ♖b1** и т. д., а в 12 **1.♖b2!** и дальнейшее уклонение от размена. В двух следующих положениях в один ход выигрывает **1.♖:a4**. В 15 для ничьей достаточно и **1.♖a2**, и **1.♖a 3**, а в 16 и **1.♖b1**, и **1.♖b4**. В положениях 17–19 белые сразу бьют черную ладью, а в двух последних позициях при точной игре – ничья. В 20 можно играть **1.♖b1** или **1.♖c2**, а в 21 нельзя играть **1.♖a1** или **1.♖d4**.

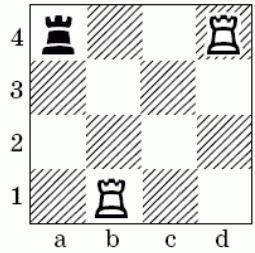
Занятия с детьми 4,5 лет желательно разнообразить положениями 22–32:




29


30

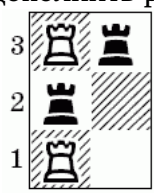

31

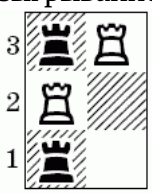

32

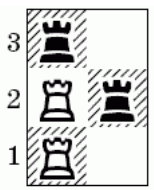
В позиции 22 выигрывает только **1.♖:b2**. Особенность следующих двух положений в том, что начинающая сторона проигрывает. Положения призваны активизировать мысль ребенка, заставить его призадуматься и сказать: «Ты начинай!» В положении 25 ничью дает только **1.♖a2** и дальнейшее уклонение от размена ладьями. Позиции 26 и 27 решаются одним ходом **1.♖:b3**. В 28 надо играть **1.♖a4**, а затем располагать ладью на неатакованных полях вертикали «а». Это гарантирует ничью. В позиции 29 быстрее всего выигрывает **1.♖c1** или **1.♖c3** – важно ограничить подвижность черной ладьи, а не играть прямолинейно на размен (любопытно, что данная позиция предлагалась для разыгрывания детям 9–10 лет, которые затрачивали на поиски путей к победе гораздо больше времени, обычно начиная так: **1.♖1a2 ♖b1 2.♖a1 ♖b2 3.♖3a2 ♖b3** и т. д.). В три хода выигрывают белые в позиции 30 после хода любой ладьей на «а2» или «b1».

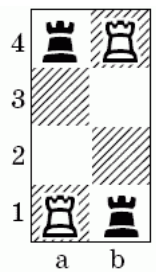
Чтобы достичь ничьей в положении 31, надо вначале сыграть **1.♖a4** и затем аккуратно подбирать места остановок белой ладьи. В последнем положении сразу выигрывает **1.♖:a4**.

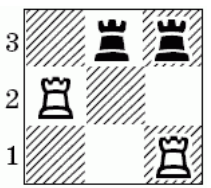
Дидактическую игру с детьми 5,5 лет целесообразно дополнить разыгрыванием положений 33–40:

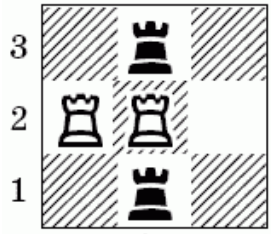

33


34

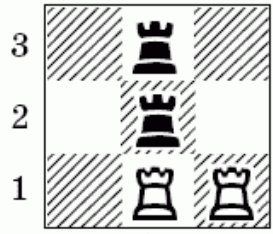

35


36

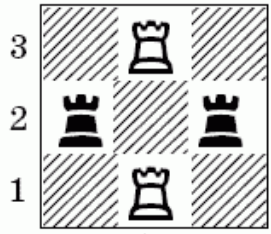

37



38



39



40

В позиции 33 выигрывает лишь **1.♖3:a2!** (так как на «a2» могут побить обе белые ладьи, указываем, что сюда перешла ладья с третьей горизонтали), в положении 34 – **1.♖a: a3** (на «a3» бьет белая ладья с вертикали «a»), в положении 35 – **1.♖:a3**. В 36 белые берут верх после **1.♖a: a4** или **1.♖b: b1**. В трех следующих положениях выигрывает тонкий отказ от взятия: 37 – **1.♖a1**, 38 – **1.♖c2!**, 39 – **1.♖a1!**, и черным приходится отдать свои ладьи. В позиции 40 белые проигрывают, сопротивление можно лишь чуть продлить после **1.♖b2** (любой ладьей). Игра на маленьких досках имеет свои закономерности. Так, при своем первом ходе белые, имея две ладьи против одной, всегда выигрывают только на фрагментах «две на две клетки» и «три на три клетки» (например, позиции 22, 29, 30). Только на фрагменте «две на две клетки» одна ладья может одолеть две при определенном их взаиморасположении (например, позиции 5, 6).

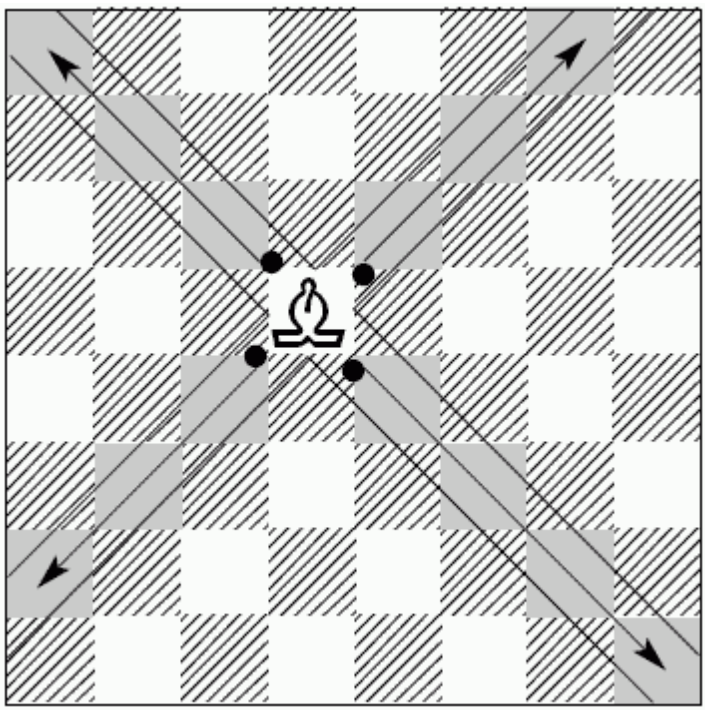
Глава 5
Белый слон

На шахматную доску забрался белый слон и попросил Незнайку:

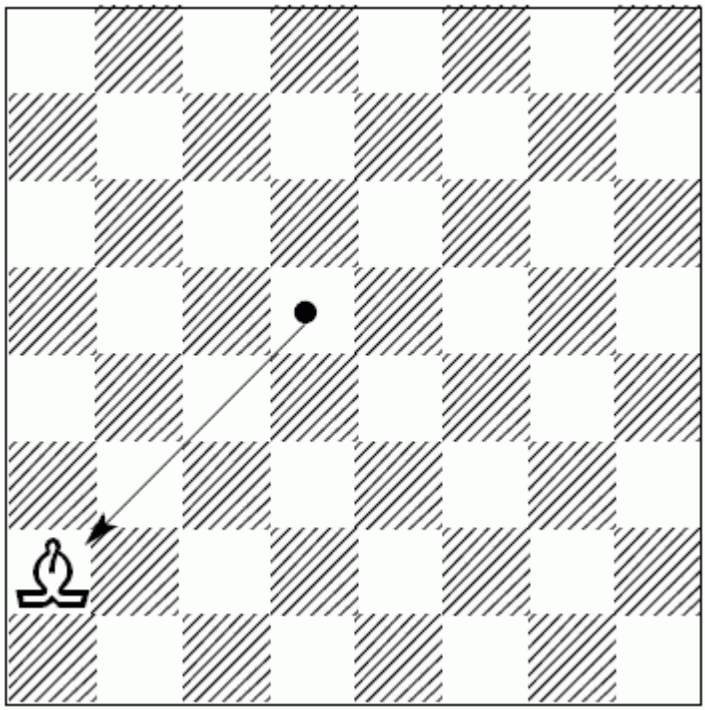
– Расскажи о моем ходе.

Незнайка еще выше задрал нос и уверенно проговорил:

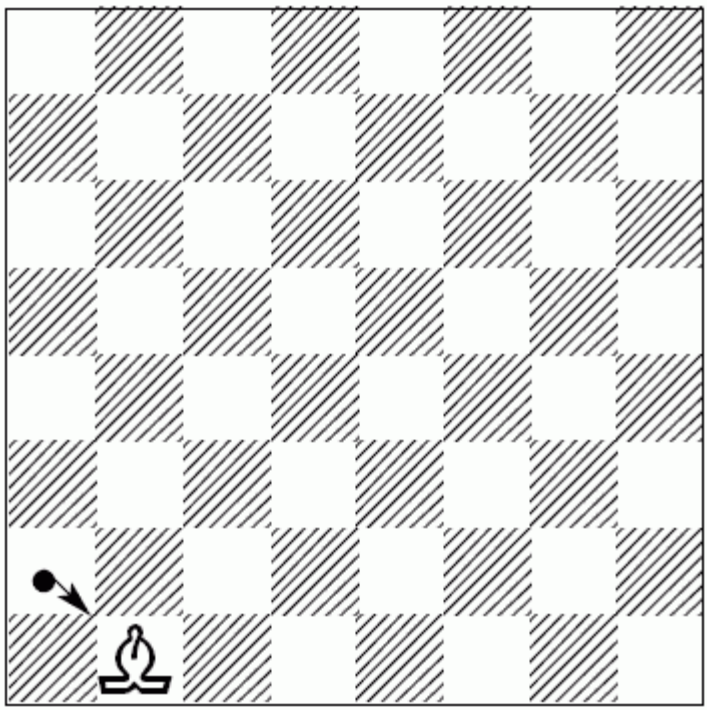
– Шахматные слоны не ходят по тем же дорожкам, что и ладьи. Для слонов сделаны другие дорожки – наискосок. Слоны ходят только по косым дорожкам в любую сторону на любую клетку. Вот смотрите, – и Незнайка показал все ходы слона из центрального положения:



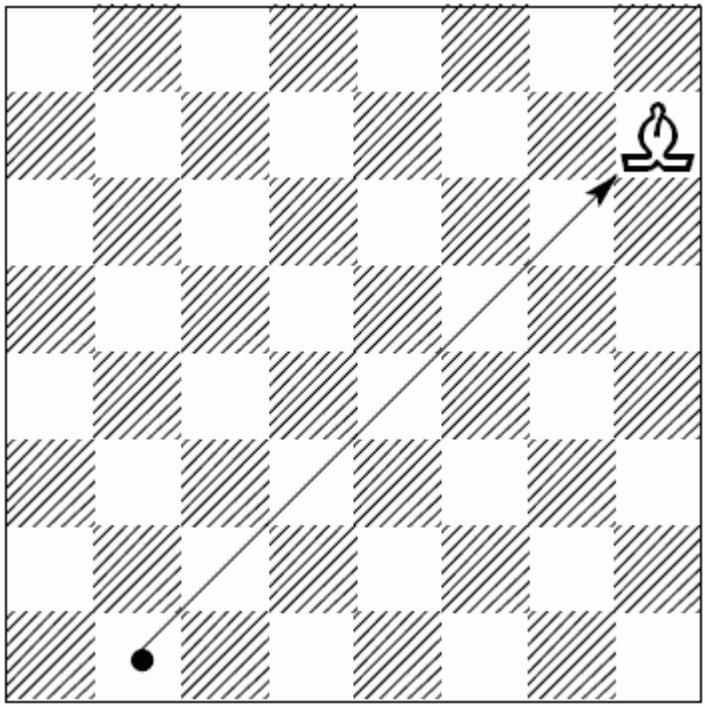
– Теперь я, я, можно? Я понял, – торопливо сказал Пиноккио, схватил белого слона и прыгнул им через две клетки влево вниз. Вот так:



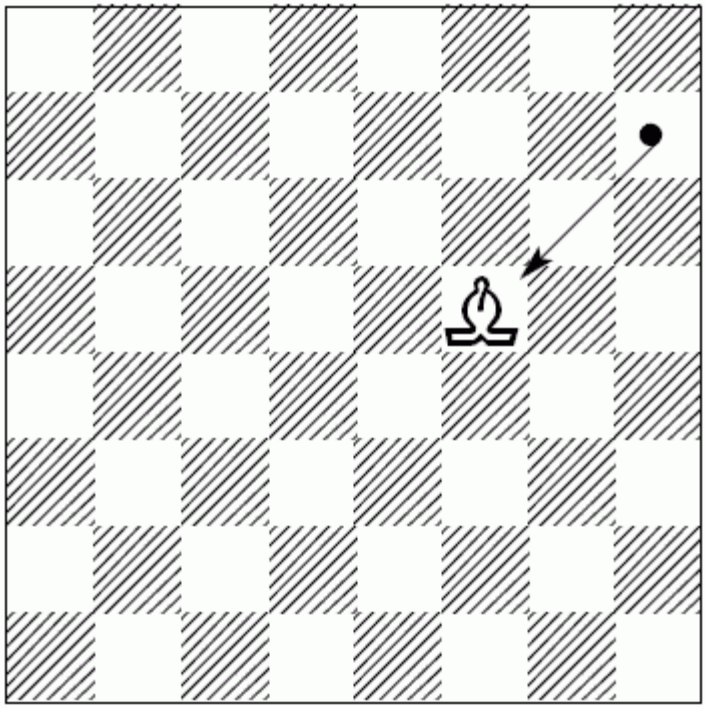
Затем белого слона подняла над шахматной доской Дюймовочка и передвинула его вниз. Вот так:



– А я схожу слоном через пять полей, – сказал Щелкунчик и направил слона вперед.

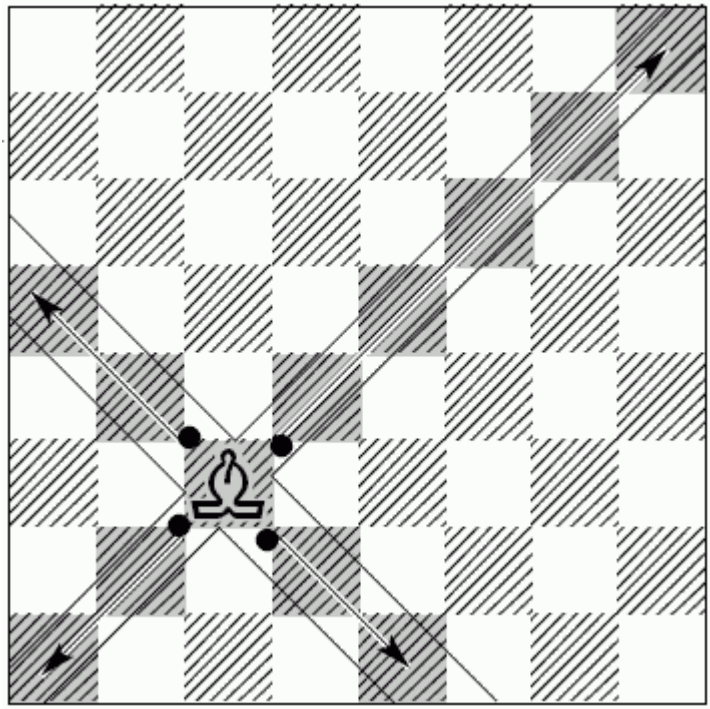


– А я прыгну слоном через поле, – сказал Петрушка и пошел вот так:



– Смотрите, смотрите! А слон-то ходит только по белым полям? – удивилась Дюймовочка.

– ♗а, этот белый слон ходит лишь по белым полям. А другой белый слон ходит только по черным полям.



– Что-то мне надоело учиться, – вдруг сказал Пиноккио. – Ребята, давайте в салочки поиграем.

– А можно, и мы с вами, – попросили шахматные фигуры.

– Можно! – крикнул Пиноккио. – Ловите меня… И пошла кутерьма!

Советы родителям

Свои секреты приоткрыл белый шахматный слон. Теперь ребенок должен попрактиковаться в игре белым слоном – очень важно, чтобы он точно передвигался наискосок (по **диагонали**), не перескакивая на смежные диагонали.

Слово «диагональ» малышу младше пяти лет знать не обязательно. Ребенку старше пяти лет можно объяснить, что самые длинные диагонали из восьми полей называются **большими диагоналями.** Что по белым полям передвигаются **белопольные** слоны, а по черным клеткам ходят **чернопольные** слоны. Предложите ребенку: – выложить из кубиков косую дорожку – диагональ; – раскрасить в клетчатой тетради черную диагональ из двух, трех, четырех клеток;

– начертить диагональ мелом на асфальте.

Поиграйте на шахматной доске и ее фрагментах в дидактические игры «На одну клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок», «Поворот», «Задача направления», «Туда-сюда», «Длинный ход».

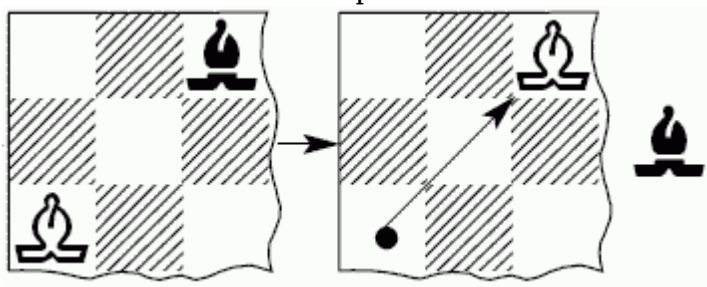
Глава 6
Слон против слона

– Хочу снова учиться! – набегавшись, сказал Пиноккио.

Незнайка обрадовался и продолжил занятие:

– Перепрыгивать через фигуры слоны не могут. Но если, братцы, на пути слона стоит фигура противника, слон может ее побить и занять ее клетку.

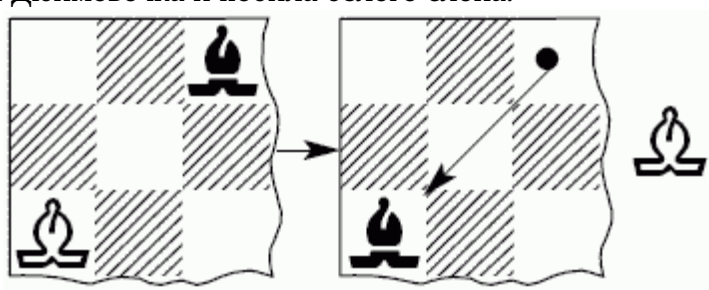
На одной косой дорожке Незнайка поставил белого и черного слонов и белым слоном побил черного. Вот так:



– А черные слоны ходят, как и белые? – спросила Дюймовочка.

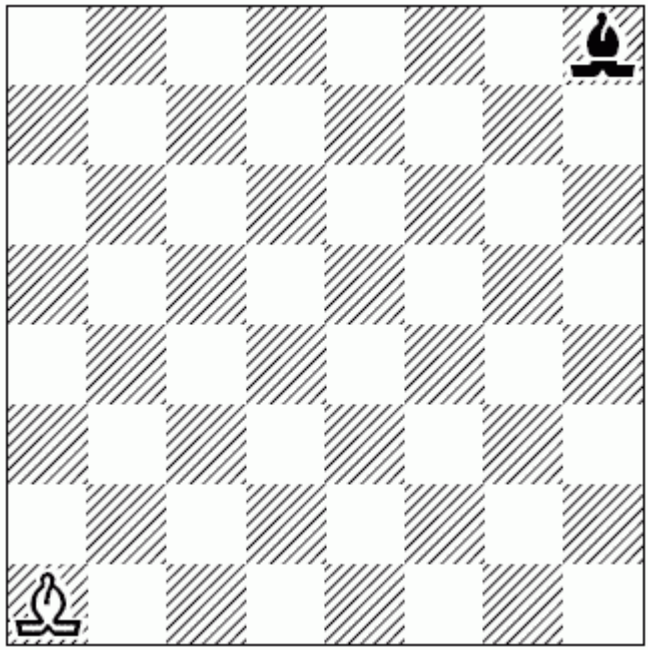
– Как и белые, – подтвердил Незнайка.

– Тогда при ходе черных черный слон побил бы белого, – сказала Дюймовочка и побила белого слона:

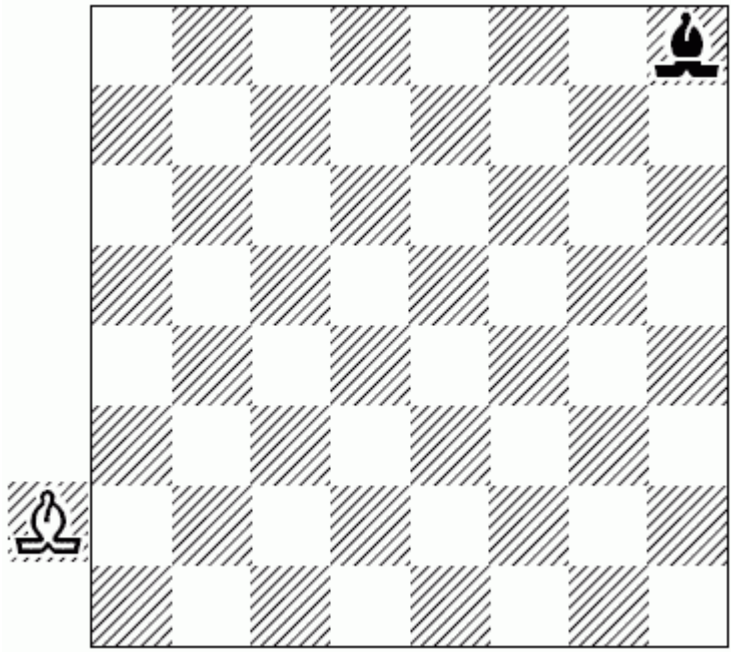


– Давайте скорее слонами поиграем, – поторопил всех Пиноккио.

– Первыми играют: белым слоном – Мурзилка, а черным слоном – Петрушка, – сказал Незнайка и поставил слонов в противоположные черные углы шахматной доски.



Мурзилка поднял белого слона и передвинул его через две клетки. Петрушка засмеялся и побил белого слона. – Я не на то поле пошел, – сказал Мурзилка и переходил по-другому – через 41 одну клетку. Но и тут Петрушка побил белого слона. – Догадался, догадался! – вдруг закричал Мурзилка. Он вернул слонов в углы, дорисовал к шахматной доске еще одну черную клетку и пошел на нее белым слоном. Вот так:



– Тут моего слона не побьют! – воскликнул Мурзилка.

– Нечестно! Нечестно! – загалдели необыкновенные человечки и стерли лишнюю клетку.

– Эх, Мурзилка, Мурзилка! Ты же сам своим первым ходом мог побить черного слона Петрушки и занять его место в углу, – сказала Дюймовочка и показала правильный выигрывающий ход.

– Не догадался вот, – огорчился Мурзилка. Затем Незнайка подозвал к шахматной доске Гурвинека и Щелкунчика и поставил белого слона в правый белый угол, а черного слона в правый черный угол.

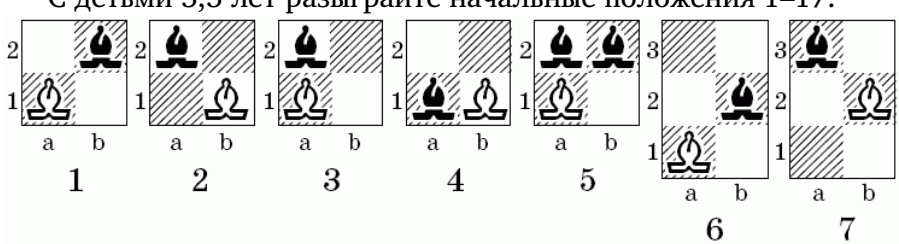
Долго играли Гурвинек и Щелкунчик, но никто из них не побил слона противника. Очень они этому удивились.

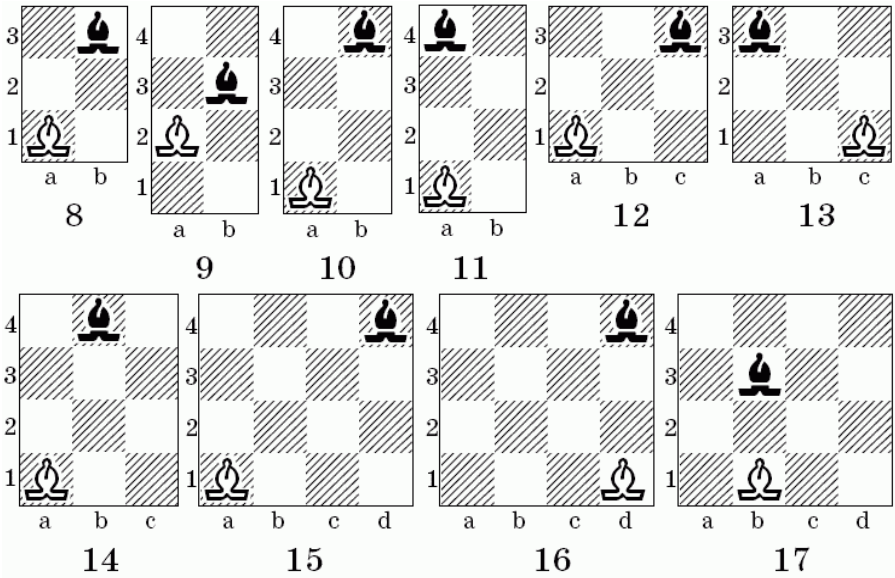
– Никто, братцы, и не мог выиграть, – усмехнулся Незнайка. – Ведь здесь белый слон ходит только по белым полям, а черный слон – только по черным полям. И ни на одной клетке слонам не встретиться! Так ведь?

Советы родителям

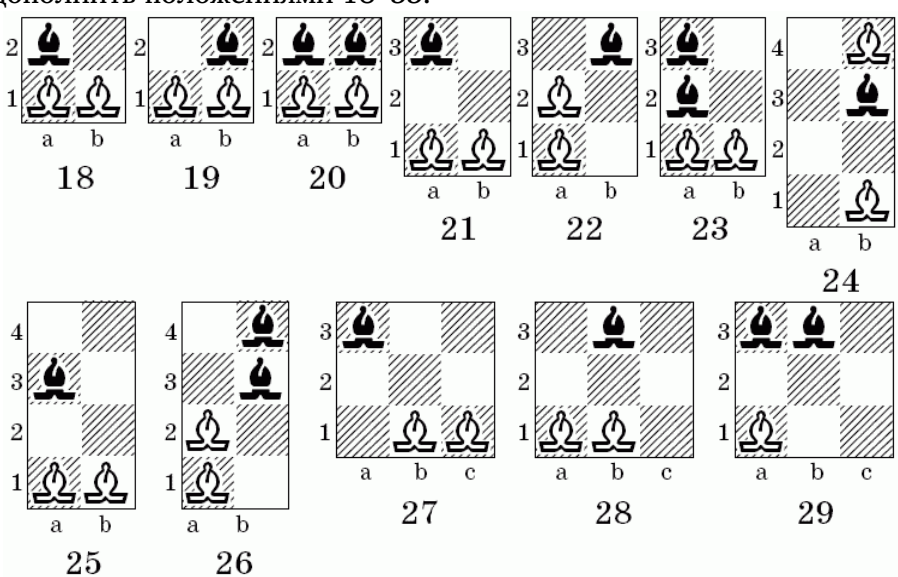
Настала пора вам сразиться с ребенком слонами. Первый поединок: слон против слона. Можете объяснить малышу, что если белый и черный слоны ходят по клеткам одного и того же цвета, то это **одноцветные** слоны, а если ваши слоны перемещаются по полям разного цвета, то это **разноцветные** слоны. Вначале поиграйте на доске восемь на восемь полей одноцветными слонами. Ребенок должен научиться не ставить своего слона под бой, а также бить вашего слона, когда вы «ошибетесь». Затем поиграйте разноцветными слонами. В этой игре выиграть невозможно, ведь эти слоны никогда не могут встретиться на одной клетке. Поиграйте двумя слонами против одного, двумя против двух. Не забудьте и фрагменты шахматной доски.

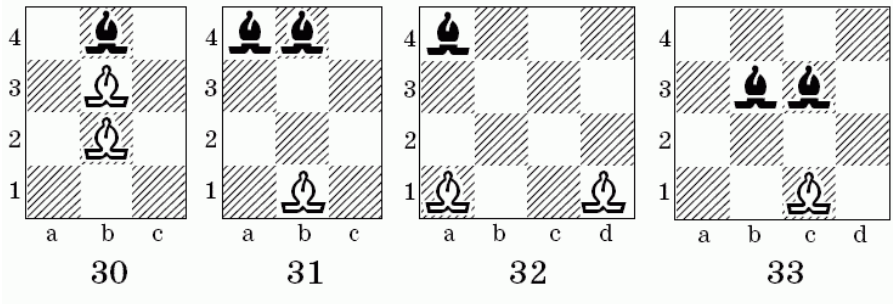
С детьми 3,5 лет разыграйте начальные положения 1–17:





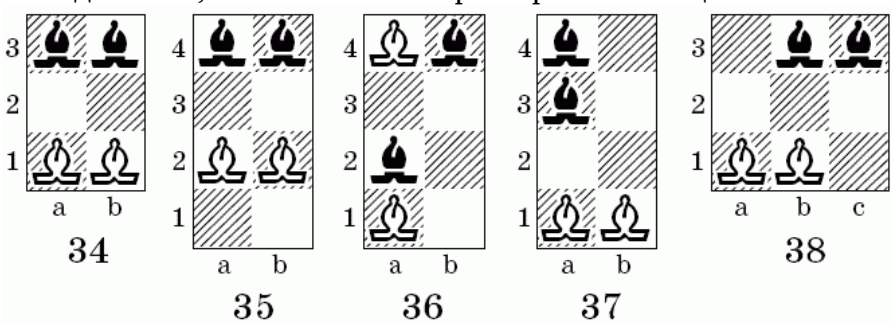
Малыш играет во всех позициях белыми и начинает. В положениях 1, 2, 6, 7, 9, 12, 13, 15 белые сразу бьют черного слона и выигрывают в один ход. В позициях 3, 4, 8, 11, 16 слоны разноцветные, поэтому там ничья. В 5 белые берут черного слона **1.♗:b2** и также достигают ничьей. Положение 10 разыгрывается так: **1.♗b2 ♗a 32.♗:a3**. В позиции 14 белые тоже одерживают победу в два хода. Они играют **1.♗b2**, и, куда бы ни ступил черный слон, он будет побит. При точной игре в последнем положении – ничья. Например: **1.♗d3! ♗a4 2.♗c4 ♗c2 3.♗a2** и т. д. Дидактическую игру с детьми 4,5 лет рекомендуем дополнить положениями 18–33:

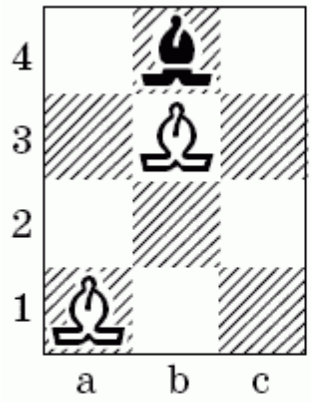




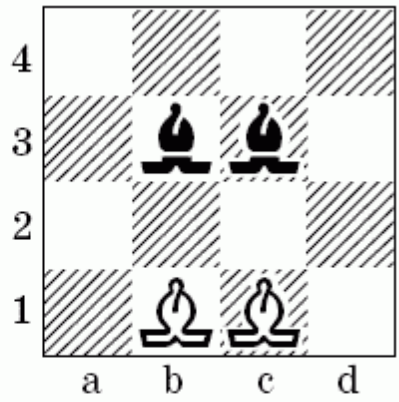
Всего один ход требуется белым, чтобы одержать победу в положениях 18, 19, 22, 27 и 32 – белые бьют черного слона. Как бы ни играли противники в позиции 20, ничьей им не избежать. В позиции 21 выигрывает **1.♗a2! ♗b2 2.♗:b2**. Два хода требуются белым для победы и в положении 23, каждым ходом они бьют по черному слону. Длиннее путь к выигрышу в позиции 24: **1.♗a3 ♗a4 2.♗a2! ♗b3 3.♗:b3**. Такой же механизм выигрыша в положении 25: **1.♗a2 ♗b4 2.♗b2 ♗a 3 3.♗:a3**. Положение 26 выигрывается белыми в 4 хода: **1.♗:b3 ♗a 3 2.♗a2 (или 2.♗a4) ♗b4 3.♗b2 ♗a 3 4.♗:a3**. В 28 первый ход надо сделать чернопольным слоном, а вторым ходом побить черного слона. В положении 29 белые достигают ничьей, играя слоном из угла в угол и обратно. Чтобы победить в положении 30, первый ход следует сделать белопольным слоном. В следующем положении при точной игре – ничья. Например: **1.♗a2! ♗a 3 2.♗c4!** (но не **2.♗b1 ♗b3**, и черные выигрывают) **♗c2 3.♗a2 ♗a4 4.♗c4!** и т. д. Проигрывают белые, только если неосторожно встанут слоном на поле «b1». Легче добиться ничьей в последней позиции – достаточно не ставить слона под бой. Например: **1.♗a 3! ♗a1 2.♗b4 ♗b2 3.♗d2!** и т. д.

С детьми 5,5 лет желательно разыграть и позиции 34–40:





39



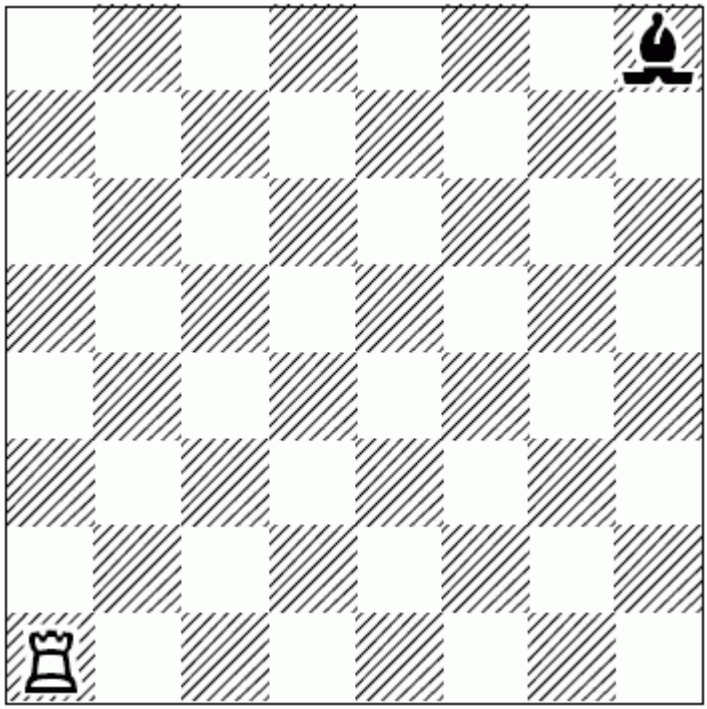
40

В положениях 34 и 35 белые проигрывают. Но в 34 им сразу же приходится отдать слонов, а в 35 сопротивление можно продлить после **1.♗a1 ♗a 32.♗b1 ♗b3 3.♗a2 ♗:a2 4.♗b2 ♗:b2**. Или **1.♗b1 ♗b3 2.♗a1 ♗a 3 3.♗b2 ♗:b2 4.♗a2 ♗:a2**. В 36 выигрывает **1.♗b2 ♗b1 2.♗b3**, и черные теряют обоих слонов. В положении 37 решает **1.♗a2 ♗b4 2.♗b2**, и снова черные слоны в западне. В два хода одерживают верх белые в позиции 38 **1.♗:c3 ♗a2 2.♗:a2**. Или **1... ♗c2 2.♗:c2**. В 39 надо играть **1.♗b2**, и черный слон теряется. В положении 40 – ничья, даже если один из противников «прозевает» одного из слонов. Тем не менее полезно поупражняться в разыгрывании и этого положения, стремясь не ставить слонов под бой. Лучшие первые ходы: **1.♗a3** или **1.♗d3.**

Рассмотрим особенности игры слонами на фрагментах шахматной доски. При своем первом ходе белые, имея двух слонов (безусловно расположенных на полях разного цвета) против одного, всегда выигрывают только на фрагментах «две на две клетки», «две на три клетки» и «две на четыре клетки» (например, в позициях 18, 19, 21, 22, 24, 25). На фрагментах «две на три клетки» и «две на четыре клетки» два белых слона могут иногда уступить двум черным слонам (например, в положениях 34 и 35). Один белый слон в редких случаях может одолеть двух черных.

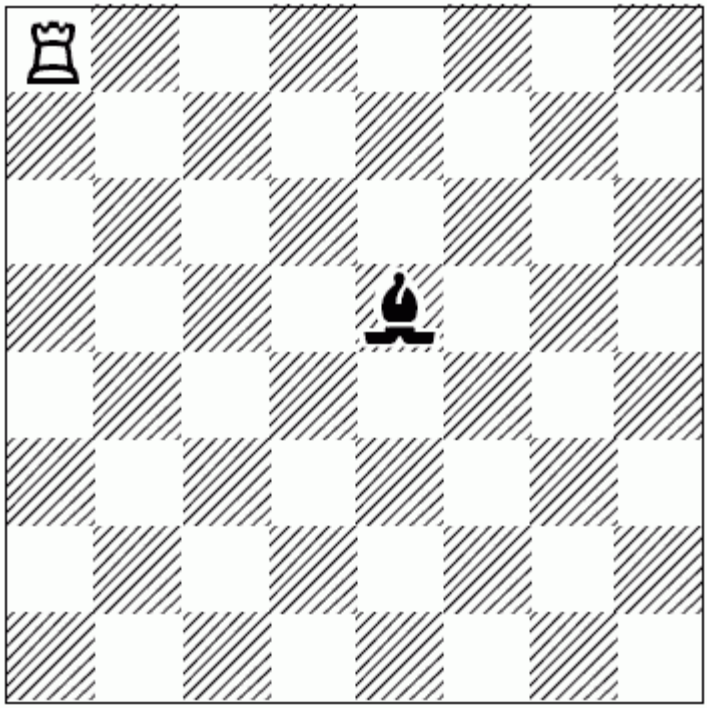
Глава 7
Ладья против слона

– А теперь Дюймовочка играет белой ладьей, а Пиноккио – черным слоном, – сказал Незнайка.



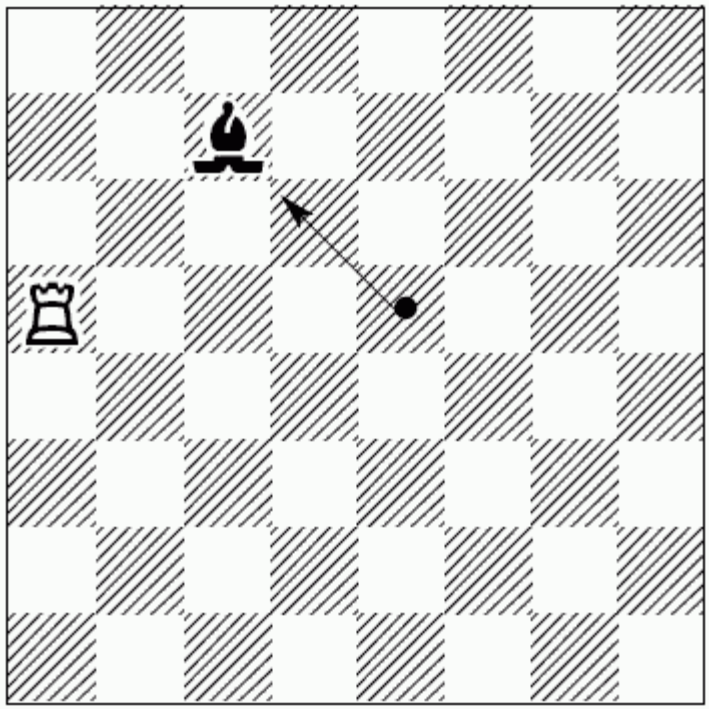
Дюймовочка увидела, что черный слон Пиноккио атакует ее белую ладью, и передвинула ее вперед, в дальний угол шахматной доски.

– Караул, на моего слона напали! – всполошился Пиноккио и пошел слоном наискосок через две клетки. Вот так:

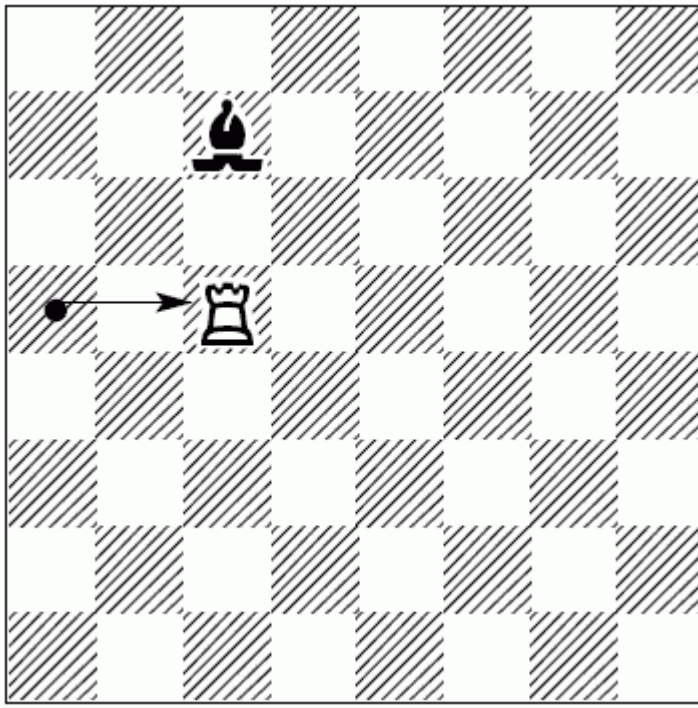


Дюймовочка прыгнула ладьей через две клетки назад и опять напала на слона.

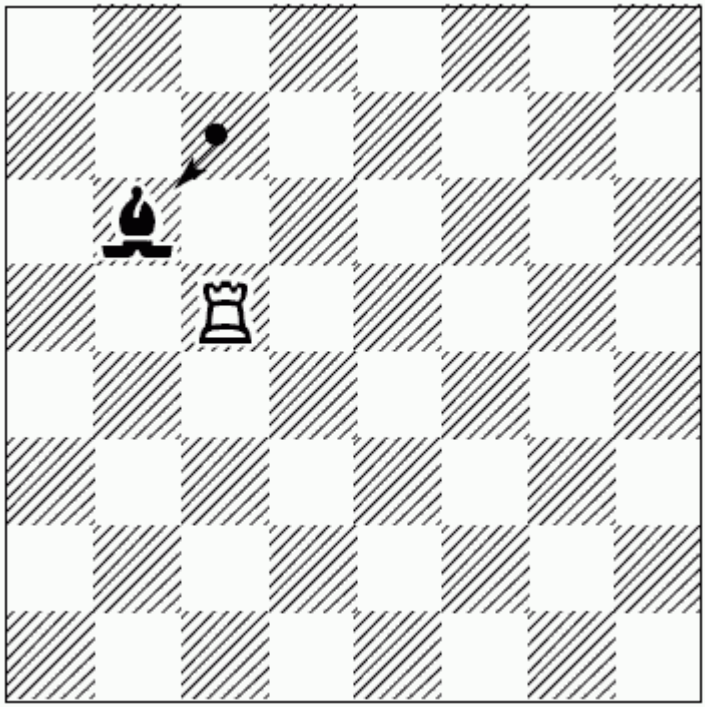
А слон Пиноккио исхитрился и сам напал на белую ладью. Вот так:



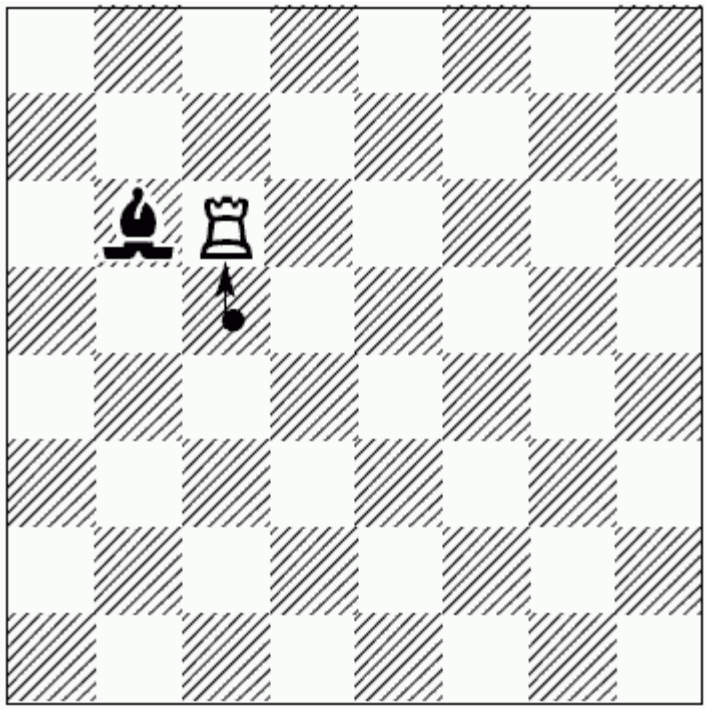
А белая ладья вырвалась из рук Дюймовочки и напала на черного слона.



А слон на ладью!



А ладья на слона!



Тут уж слону никак на ладью не напасть. Пришлось ему убегать!

И еще долго удивленные человечки смотрели, как гоняются ладья за слоном, а слон за ладьей по всей шахматной доске. Но никто из них никого не побил. Ничья!

– А ладья-то всегда может напасть на слона, а слон не всегда, – заметила Дюймовочка. – Верно! Недаром ладья сильнее слона, – закончил занятие Незнайка.

Советы родителям

Поиграйте с малышом на шахматной доске «восемь на восемь полей» ладьей против слона и слоном против ладьи. Борьба разнохарактерными фигурами принципиально отличается от борьбы однотипными фигурами. Если при игре однотипными фигурами нельзя нападать на фигуру противника, то в единоборстве ладьи со слоном палитра шахматного сражения гораздо богаче. Тут можно и нужно учиться нападать на фигуру партнера, ограничивать ее подвижность, уводить из-под боя свою фигуру, занимать по возможности центральные поля, на которых сила ладьи и слона возрастает. Рекомендуем обучить малыша такой последовательности выбора хода:

1. Смотрим, нельзя ли побить фигуру противника.

2. Выясняем, нельзя ли сделать фигурой такой ход, после которого противник не сможет сделать своей фигурой ни одного хорошего хода (при любом ходе фигуру он потеряет, т. е. мы ограничиваем подвижность неприятельской фигуры).

3. Определяем, не ставим ли мы свою фигуру под бой.

4. Делаем ход.

Самое сложное здесь – научиться ограничивать подвижность фигуры партнера. Это искусство малыш освоит далеко не сразу. При точной игре противников на доске «восемь на восемь полей» ни ладья, ни слон не побьют друг друга. Важно, чтобы ребенок сам прочувствовал, что ладья сильнее слона – у нее больше полей, на которые она может пойти. Из любого поля шахматной доски ладья атакует 14 клеток, а слон из центра – 13, а из угла – лишь 7. Играя против слона, ладья всегда может напасть на него двумя способами – по вертикали либо по горизонтали (конечно, если слон не стоит под боем, тогда ладья его сразу побьет). В то же время слон далеко не всегда может напасть на ладью, ведь ему доступна лишь половина клеток шахматной доски. Если ладья и слон расположены на полях различного цвета, то слон не может напасть на ладью. Поэтому можно объяснить ребенку, что, ставя ладью на поля иного цвета, чем те, по которым перемещается слон, он никогда не подставит ее под бой и не проиграет. Если слон и ладья размещаются на полях одинакового цвета, то слон может атаковать ладью либо одним, либо двумя способами (по двум перпендикулярно расположенным диагоналям). Ладье легче избегать клеток, которые держит под ударом слон. Достаточно или нападать на слона по линиям (когда ладья атакует слона, он ее не побьет), или, как мы сказали ранее, не ставить ладью на белые либо черные поля, по которым ходит слон. Слону же проще угодить под бой ладьи. Играя слоном, надо быть очень внимательными. Отметим, что, когда слон нападает на ладью, она также не может его побить (своим ближайшим ходом).

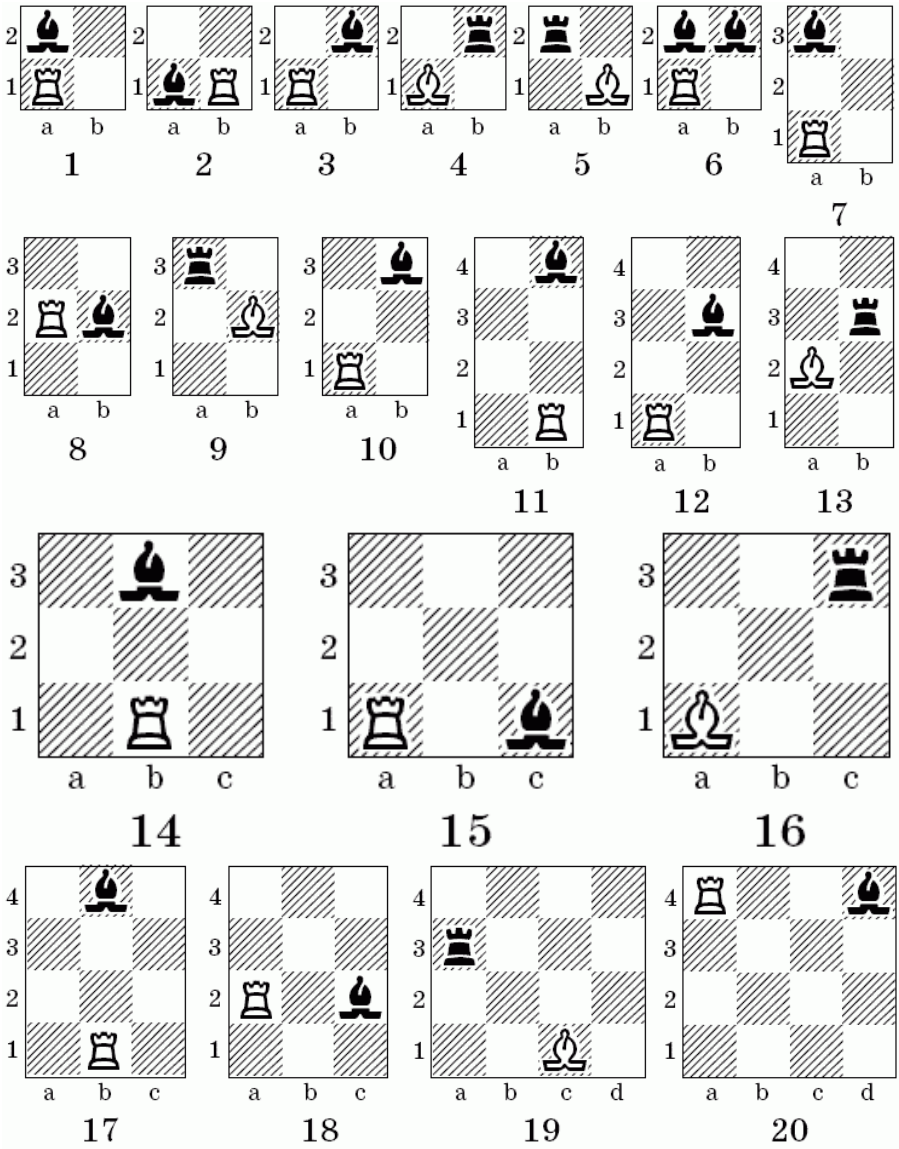
Когда ребенок 5 лет сам догадается, что ладья сильнее слона, можете объяснить ему, что, если в шахматной партии он выиграет ладью за слона, говорят, что он выиграл **качество.**

Сразитесь на шахматной доске «восемь на восемь полей» двумя ладьями против слона, ладьей против двух слонов, двумя ладьями против двух слонов. От малыша 3–5 лет трудно ожидать точности в такой игре. В ней без ошибок одного из партнеров не выиграть. Если малыш играет двумя фигурами, то при выборе хода он должен проверять, не стоит ли одна из его фигур под боем.

Гораздо интереснее и полезнее играть ладьей против слона на фрагментах шахматной доски. Вот уж где сразу же заметно

преимущество ладьи. Белые, играя ладьей против черного слона и начиная, выиграют на фрагментах «две на две клетки», «две на три клетки», «две на четыре клетки», «три на четыре клетки» любые положения, а на фрагментах «три на три клетки» и «четыре на четыре клетки» – отдельные позиции. Вдоволь наигравшись на фрагментах шахматной доски ладьей против слона и слоном против ладьи, ребенок, как правило, сам делает вывод: «Ладья сильнее». Это очень важная веха начального обучения.

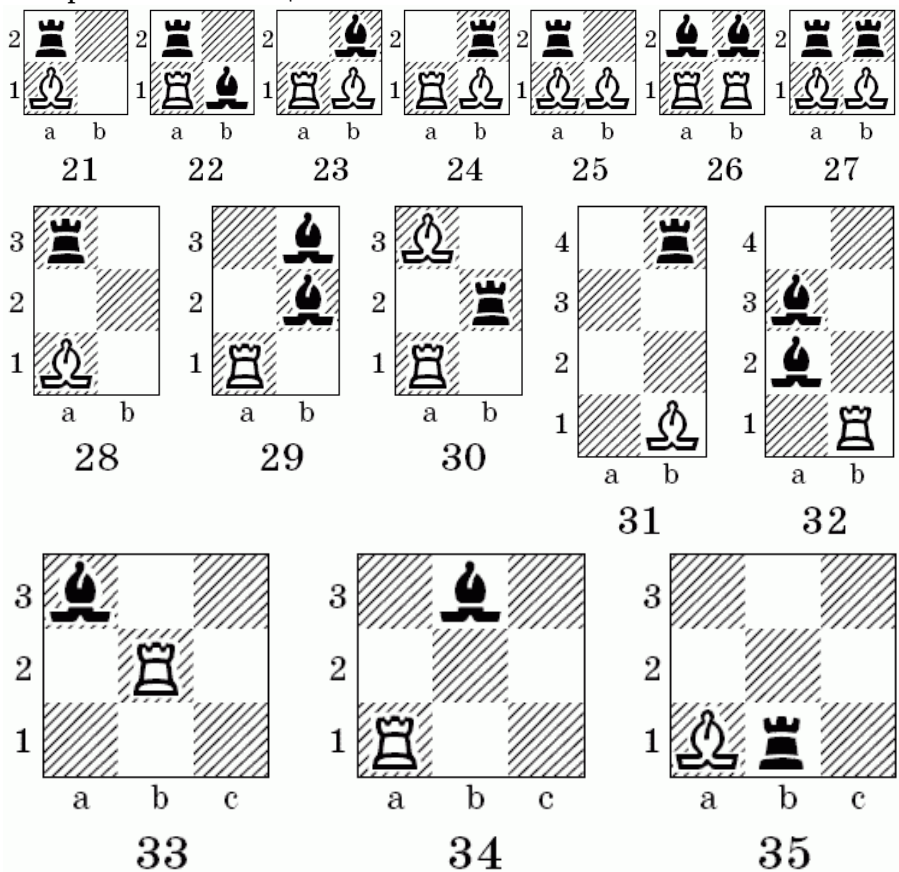
С детьми 3,5 лет рекомендуем разыграть положения 1–20:



Ребенок играет во всех положениях белыми и начинает. В позициях 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 13–20 белые выигрывают в один

ход, забрав черную фигуру. В положении 3 белые играют **1.♖a2** или **1.♖b1** и после **1...** ♗**a1** берут черного слона **2.♖:a1**. В позиции 6 белые каждым ходом бьют по слону – **1.♖:a2** ♗**a1** **2.♖:a1**. В позиции 10 быстрее всего решает **1.♖a3** ♗**a2** **2.♖:a2**. Аналогично выигрывают белые и в позиции **12: 1.♖a3** ♗**a4 (или 1...** ♗**a2** **2.♖:a2) 2.♖:a4**.

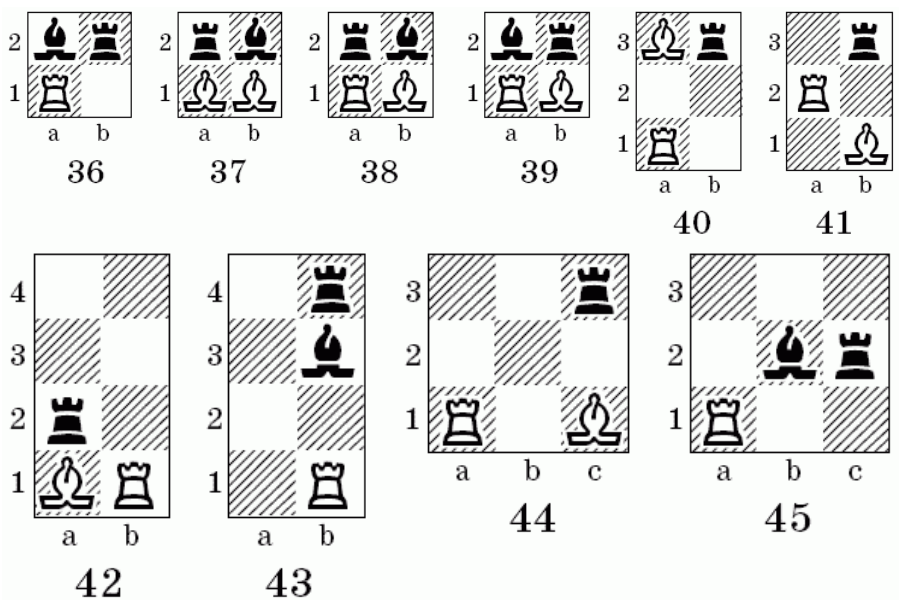
Дидактическую игру с малышами 4,5 лет можете дополнить разыгрыванием позиций 21–35:



Всего один ход отделяет белых от победы в положениях 25, 30 – белый слон сразу сбивает черную фигуру. В позиции 26 первым ходом белые уничтожают любого слона, а вторым – оставшегося. В положениях 21, 27, 28, 31 белым не избежать поражения – в них черные ладьи демонстрируют свою убойную силу. В позиции 22 выигрывает только 1.♖:b1, и вторым ходом белые берут черную ладью. В 23 надо играть **1.♖a2** ♗**a1** **2.♖:a1**. А в следующей позиции **1.♖a2** будет грубой ошибкой, ведь черные побьют сначала слона, а потом и ладью. Правильный ход здесь **1.**♗**a2**, и черная ладья в капкане. В положении 29 белая ладья одолевает даже двух черных слонов **1.♖b1**, и слоны

ловятся. А в схожем положении 32 решает **1.♖a1**. Тонко надо сыграть для победы в позиции 33, ведь импульсивно-прямолинейная атака слона путем **1.♖a2** или **1.♖b3** приведет лишь к ничьей, слон уйдет из-под боя **1... ♗c1**, и белым его не поймать. Поэтому надо первым ходом не напасть на слона, а ограничить его подвижность **1.♖c2** или **1.♖b1** .И черный слон теряется. Очень полезно для разыгрывания и следующее, 33-е, положение. Часто дети тщетно пытаются поймать слона, гоняясь за ним ладьей по углам так: **1.♖a3 ♗c2 2.♖c 3 ♗b1 3.♖c1 ♗a2 4.♖a1 ♗b3 5.♖a3 ♗c2** и т. д. Если ребенок не может добиться победы, объясните ему алгоритм победы – ладьей надо пробраться на центральное поле, и слону некуда отступать. И белые выигрывают в три хода **1.♖b1! ♗a2** (не меняет дела **1... ♗c2**) **2.♖b2!!**, и черный слон в западне. В положении 35 белые легко добиваются ничьей, избегая слоном атакованных ладьей полей, например: **1.♗c 3! ♖b3 2.♗a1 ♖b1 3.♗c 3! ♖c1 4.♗b2 ♖b1 5.♗c 3**, и мы вернулись к положению после первого хода белых.

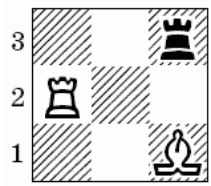
В дополнение к позициям 1–35 с детьми 5,5 лет разыграйте и положения 36–45:



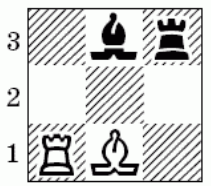
В позиции 36 белые проигрывают: **1.♖:a2 ♖:a2** или **1.♖b1 ♖:b1** (или **1... ♗:b1**). В положении 37 **1.♗:b2** проигрывает после **1... ♖:b2 и 2... ♖:a2, а 1.♗:a2** гарантирует ничью. В следующей, 37-й, позиции решает **1.♖:a2 ♗a1 2.♖:a1**, а в положении 39 – **1.♗:a2!** (но не **1.♖:a2 ♖:b1**, и белые даже проигрывают!) В позиции 40 следует играть **1.♖a2! ♖b1 2.♗b2**, и капкан захлопнулся. В положении 41 выигрывает только **1.♖a1! ♖b2**

2.♗a2! Любопытный путь к победе демонстрируют белые в положении на следующей диаграмме: **1.♗b2 ♖a4 2.♖a1! ♖b4 3.♖a2 ♖b3 4.♗a3! ♖b1 5.♗b2!**, и черная ладья проигрывается. Но возможно и **3.♗a 3 ♖b3!** (если **3... ♖a4**, то **4.♖a2!**) **4.♖a2! ♖b1 5.♗b2!** Если в позиции 43 белые сыграют **1.♖a1**, то они проиграют, как в положении 42 черные. Но после **1.♖b2!** белые добиваются ничьей, ведь черным приходится жертвовать слона **1... ♖a4 2.♖:b3**. После хода **1.♖b2** белые демонстрируют прием, который называется «связка» – черный слон «связан», он не может отойти, потеряется ладья. Используя «связку», белые делают ничью и в позиции 45 – **1.♖a2!** Согласованные действия ладьи и слона могут лишить ходов черную ладью в позиции 44 – **1.♖b1 ♖c2 2.♗b2!** или **1.♗b2 ♖b3** (или **1... ♖c2**) **2.♖a2, 2.♖b1**, и черные должны признать свое поражение.

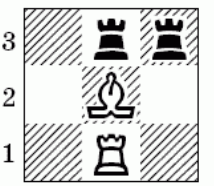
С особо способными и одаренными детьми рекомендуем разыграть положения 46–59:



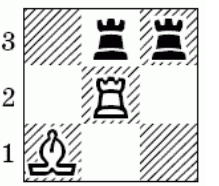
46



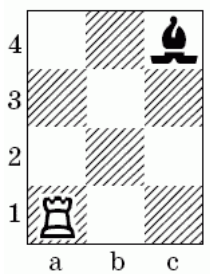
47



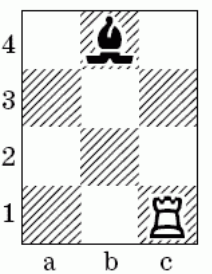
48



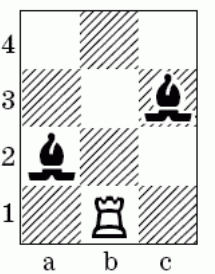
49



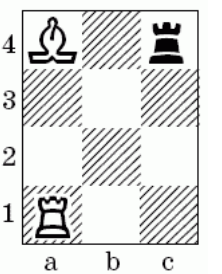
50



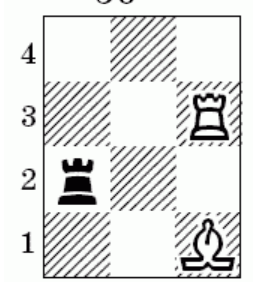
51



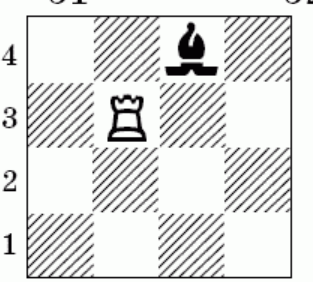
52



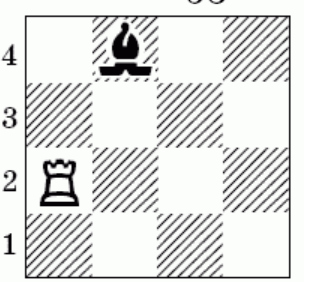
53



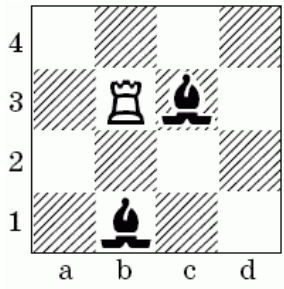
54



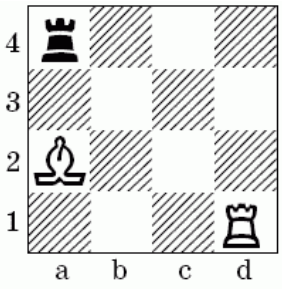
55



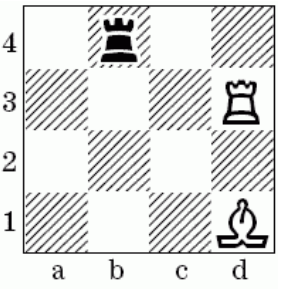
56



57



58



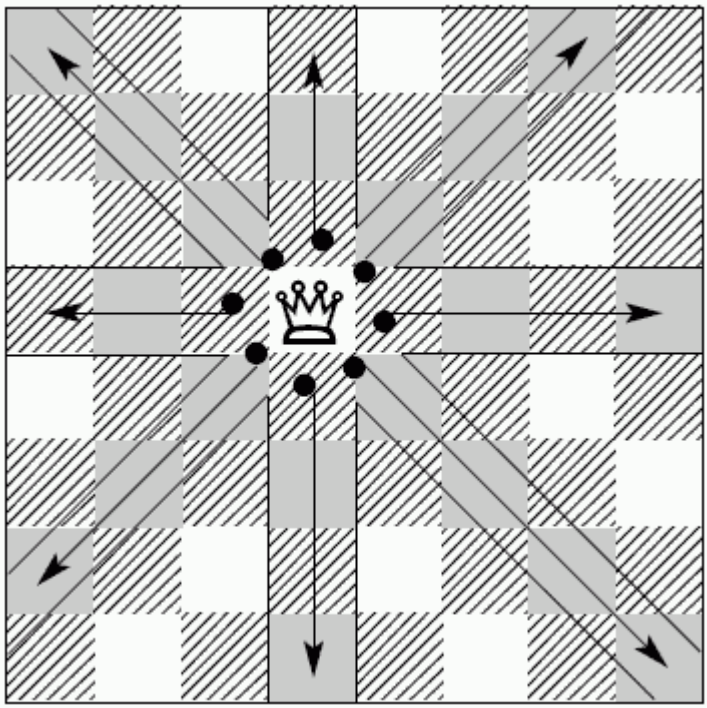
59

В положении 46 нельзя играть **1.♗b2?** ♖**c2** – белые теряют слона, и дело кончается ничьей. Быстрее всего выигрывает **1.♗a 3!** ♖**b3 2.♗b2**. В позиции 47 надо играть на «связку» **1.♖a3!** (**1.♗a2?** ♗**:a2** ведет к ничьей), и теперь совсем плохо для черных **1...** ♖**c1** из-за **2.♖:b3**, но у черных есть два хитрых хода **1...** ♗**a2!** и **1...** ♖**c2!** После **1...** ♗**a2!** неожиданно лишь к ничьей приводит **2.♖:a2?** ♖**b3** (проигрывает **2...** ♖**c1?? 3.♗c2!**) **3.♗c2** ♖**c3 4.♖b2** ♖**a3**, и черная ладья не ловится! Правильно **2.♖:c3!!** ♗**:b1 3.♖b3!** и белые выигрывают по известным образцам, заняв ладьей центральное поле. Так же и после **1...** ♖**c2** нельзя играть **2.♖:b3?** ♖**c1!** с ничьей. Надо опять-таки бить ладью **2.♗:c2!** ♗**:c2 3.♖a2!** с победой. В позиции 48 очевидное **1.♗:c3?** – грубая ошибка. После **1...** ♖**:b1** белому слону некуда отступить. Но нешаблонное **1.♖c1!** ♖**:c1 2.♗:c1** ведет к ничьей (как в позиции 35). Есть и более красивый путь к ничьей **1.♗a1!** ♖**:b1 2.♗:c3**. Положение 49 – самое любопытное из положений такого рода. Кажется, что поражения белым не избежать. Если **1.♖:b3**, то **1...** ♖**:b3**, и слон ловится. А на **1.♖a2?** ♖**c1! 2.♖b2!** (или **2.♗b2** ♖**c2!**, и из-за «связки» белые проигрывают) последует точное **2...** ♖**a3!** (но не **2...** ♖**:b2 3.♗:b2** с ничьей), после чего белые теряют слона, а вскоре и ладью. Но спасает очень изящное **1.♖b1!!** ♖**:b1 2.♗:c3**. В положении 50 самое точное **1.♖a3**, и у слона нет ходов, а в позиции 51 – **1.♖a1!** ♗**c 3 2.♖b1!** В положении 52 ладья одолевает двух черных слонов **1.♖c1!** ♗**b4! 2.♖c2** (можно и **2.♖a1** ♗**b3 3.♖b1** и т. д.) ♗**b3** (или **2...** ♗**b1**) **3.♖b2!** Белые напали на обоих слонов, один из них теряется сразу, а второй через несколько ходов. В следующем положении выигрывает **1.♗b3!** и **2.♖b1!** А в позиции 54 решает неожиданное **1.♖c4!!** ♖**a1 2.♗b2!** ♖**a2 3.♖b4!** В положении 55 самое точное **1.♖a3**, и слон теряется. Вообще ладья одолеет слона на доске «четыре поля на четыре», только если не допустит его на большую диагональ. Поэтому алгоритм выигрыша в позиции 56 – не пуская слона на диагональ **a1–d4**, постепенно ограничивать его подвижность: **1.♖c2!!** ♗**a 3 2.♖d2!!** (это ключевой ход, ничего не дает **2.♖a2**

♗**b4**, что приводит к повторению исходной позиции). Теперь черный слон попадает в западню и после **2...** ♗**b4 3.**♖**d3!**, и после **2...** ♗**c1 3.**♖**a2!** Тоже изящный выигрыш. В позиции 57 надо бить слона, который стоит на большой диагонали, иначе – ничья. Итак, **1.**♖**:c3!** ♗**a2 2.**♖**c13!!** И аналогично предыдущему примеру слон ловится после **2...** ♗**b1 3.**♖**d2** либо **2...** ♗**c4 3.**♖**a3.** Положение 58 разыгрывается подобно положению 53: **1.**♗**b3!** ♖**b4 2.**♖**d3!** или **1...** ♖**a3 2.**♖**b1!**, и в обоих случаях черная ладья не имеет ходов. Положение 59 проще: после **1.**♗**b3** черная ладья проигрывается.

Глава 8
Белый ферзь

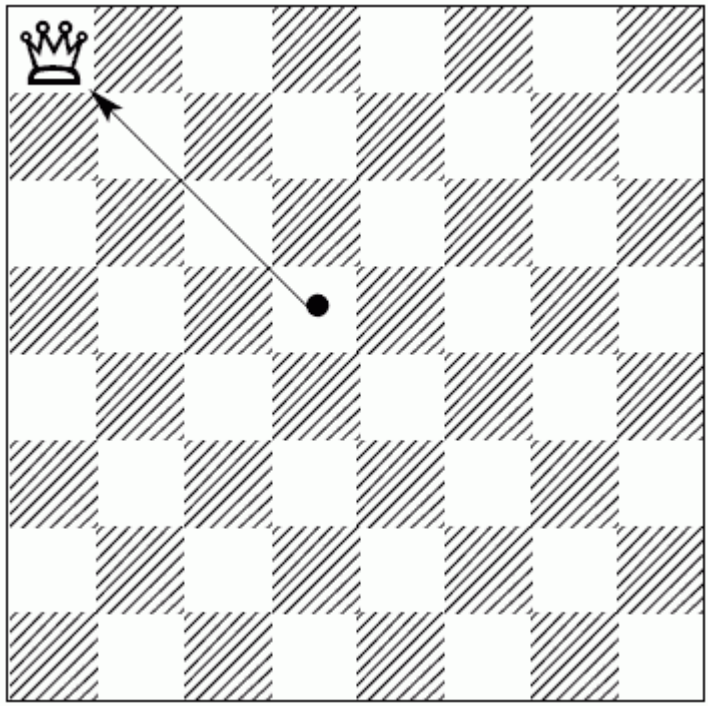
– Самая сильная фигура на шахматной доске – это ферзь. Ферзь может ходить и как ладья, и как слон, – объяснил Незнайка. – Вот смотрите…



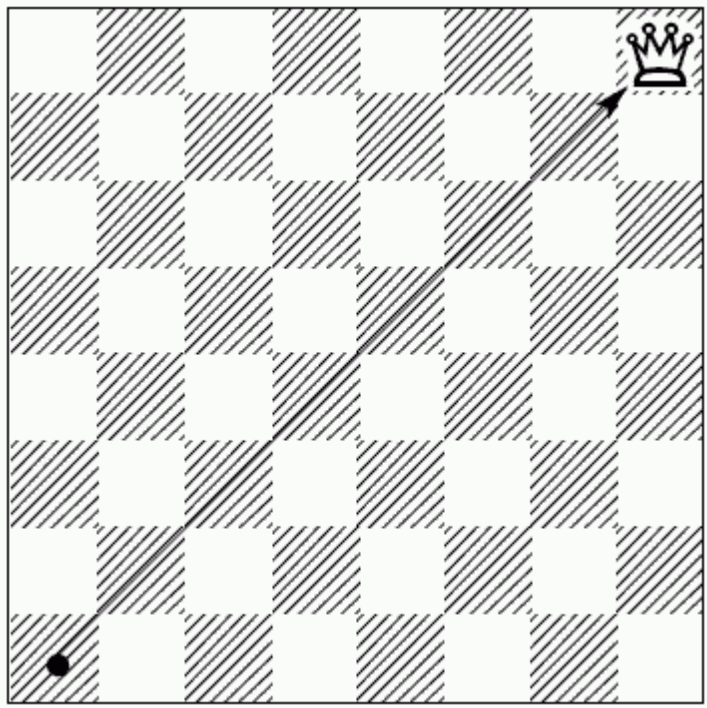
Видите, ферзь может пойти по линиям на любое поле: и вверх, и вниз, и направо, и налево. А может и наискосок в любую сторону.

– Давайте поиграем белым ферзем, – предложил Петрушка и передвинул ферзя наискосок в левый дальний угол. Вот так: (см. следующую стр.)

– А я пойду вниз! – сказал Чиполлино и переместил белого ферзя по прямой в левый ближний угол.

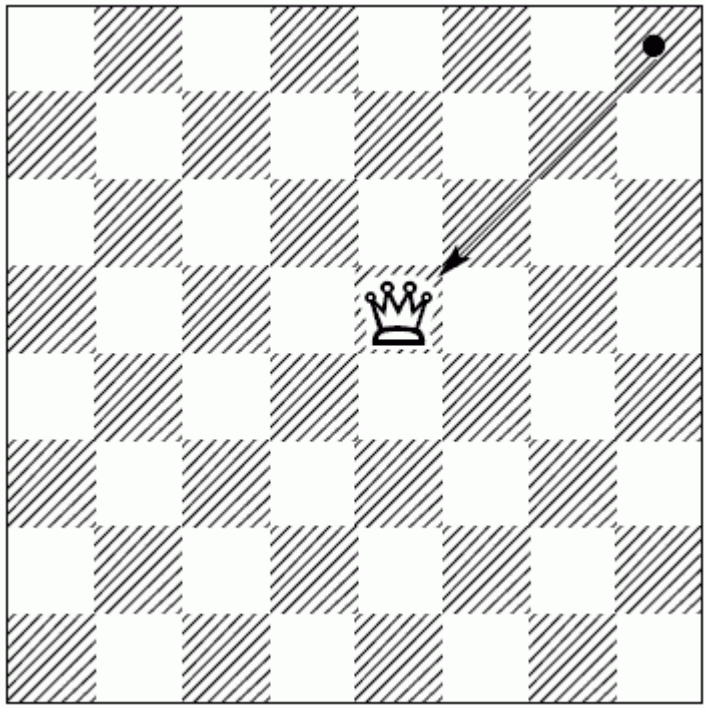


– А я по косой! – крикнул Пиноккио и направил ферзя наискосок в противоположный угол шахматной доски. Вот так:



– Что это вы все по углам да по углам, – проворчал Гурвинек,

приподнял над доской белого ферзя, перепрыгнул им через две клетки наискосок и остановился в центре. Вот так:



Долго еще метался белый ферзь по шахматной доске. Но он не устал. Белый ферзь очень любил, когда с ним играли.

Советы родителям

Ход ферзя гораздо более сложен для восприятия ребенка 3–5 лет, чем ходы ладьи и слона. Даже научившись безошибочно передвигать по шахматной доске ладью и слона, трехлетний малыш затрудняется мысленно объединить их возможности в одной фигуре. Поэтому обучению ходу ферзя уделите больше времени, чем обучению ходам ладьи и слона.

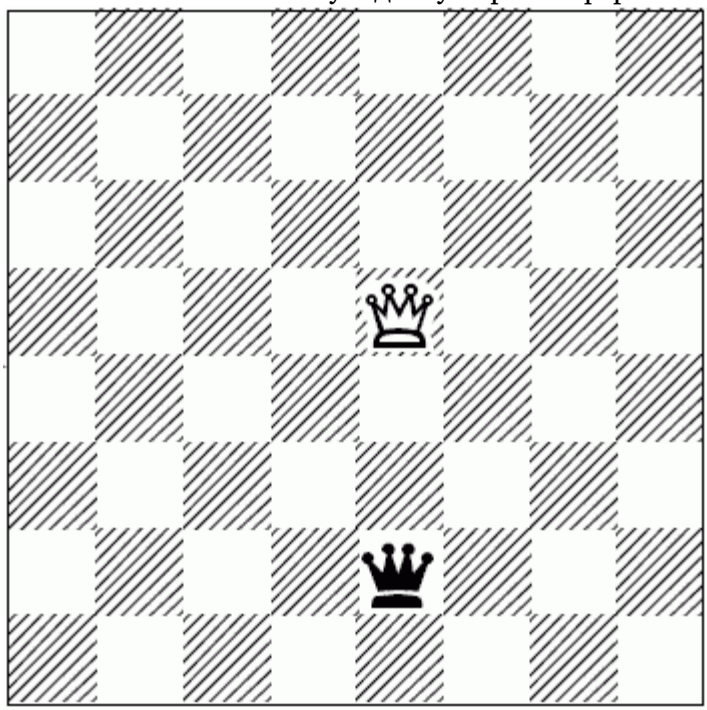
Поиграйте на шахматной доске и ее фрагментах в дидактические игры: «На одну клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок», «Поворот», «Задача направления», «Туда-сюда», «Длинный ход», а также в такую игру:

«Прямо и наискосок». Ходите по очереди с ребенком ферзем попеременно – то по линиям, то по диагонали. Или задавайте друг другу конкретные направления движения белого ферзя, например говоря: «Прямо», «Налево по прямой», «Направо вниз по диагонали».

Глава 9
Черный ферзь

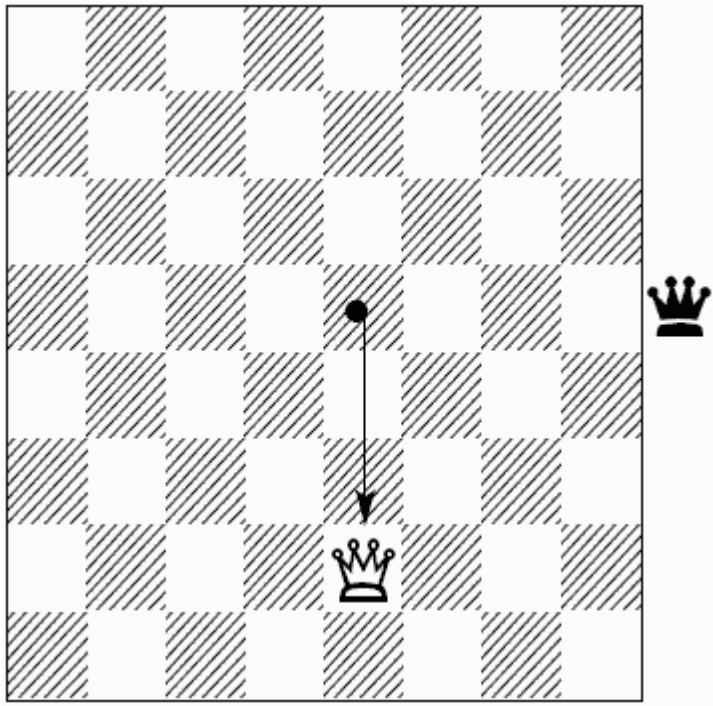
– А белый ферзь тоже не перепрыгивает через фигуры? – спросила Дюймовочка.

– Тоже не перепрыгивает, – кивнул Незнайка. – И на одной клетке с другими фигурами ферзь не становится. Но белый ферзь может побить черную фигуру, которая встанет на его пути, – и Незнайка поставил на шахматную доску черного ферзя.



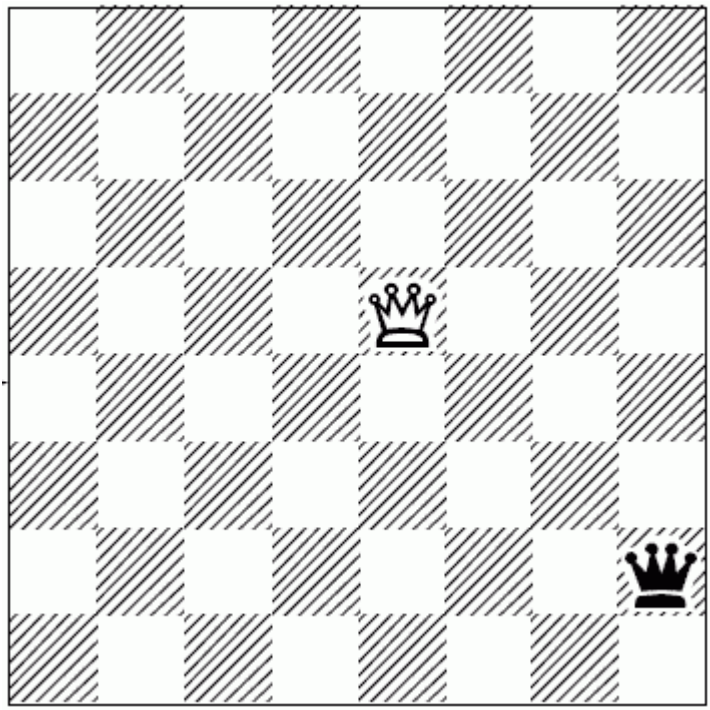
Подумайте, может ли белый ферзь взять черного? – спросил Незнайка. – Если белый ферзь пойдет наискосок, то не сможет, – сказал Чиполлино.

– А если пойдет по линии вниз, то сможет, – обрадовался Петрушка и побил черного ферзя. Вот так:



– А если бы был ход черных, то черный ферзь побил бы белого, – сказала Дюймовочка, вернула прежнее положение и побила черным ферзем белого.

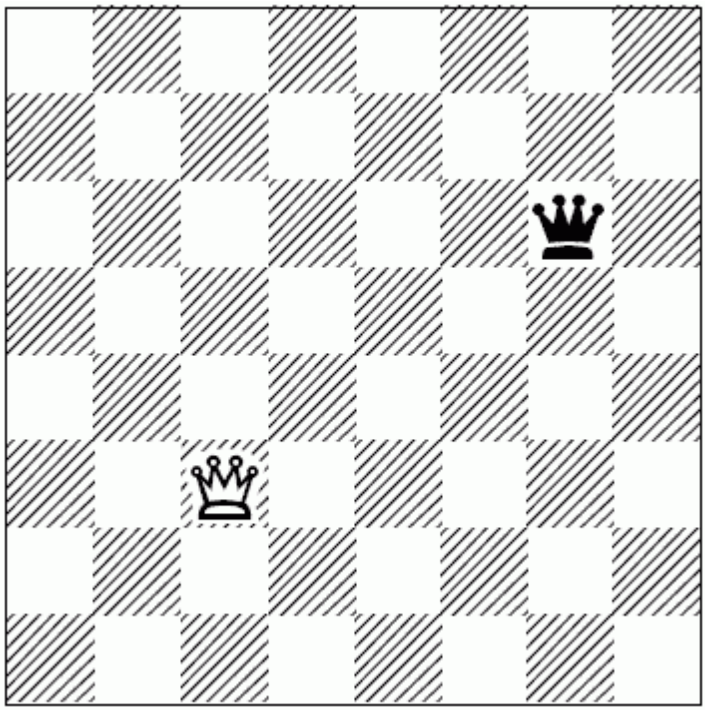
– Так, хорошо, – довольно сказал Незнайка. – А если бы ферзи стояли вот так:



– Тогда бы белый ферзь опять побил черного. Наискосок, – догадался Щелкунчик.

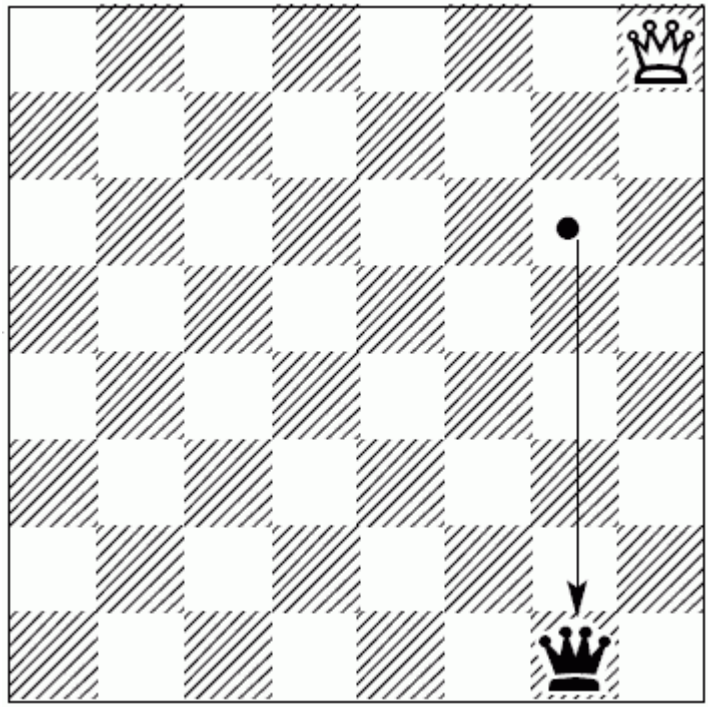
– Или черный ферзь побил бы белого. Наискосок, – сказала Дюймовочка.

– Так, так, так, – согласился Незнайка. – Теперь поиграем белым ферзем против черного. И на шахматной доске расставили такое положение:



– Играют Дюймовочка и Чиполлино, – решил Незнайка.

– Тут трудно играть, – призадумалась Дюймовочка. – Как бы не подставить своего ферзя под бой… А-а, знаю, пойду белым ферзем в дальний черный угол. – ♗а, тут я твоего ферзя побить не смогу, – прошептал Чиполлино и перепрыгнул черным ферзем по прямой через четыре клетки вниз. Вот так:

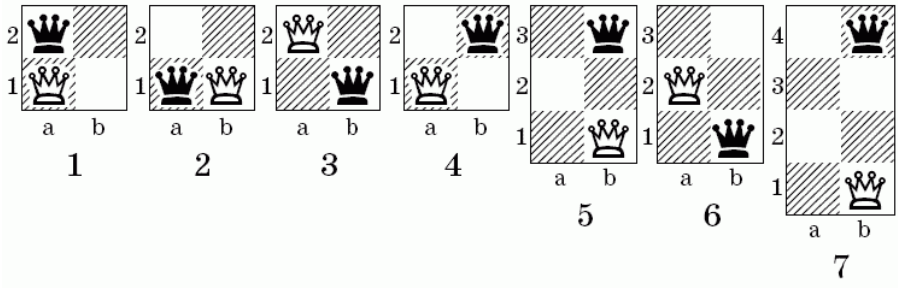


Долго и аккуратно играли Дюймовочка и Чиполлино и сыграли вничью.

Советы родителям

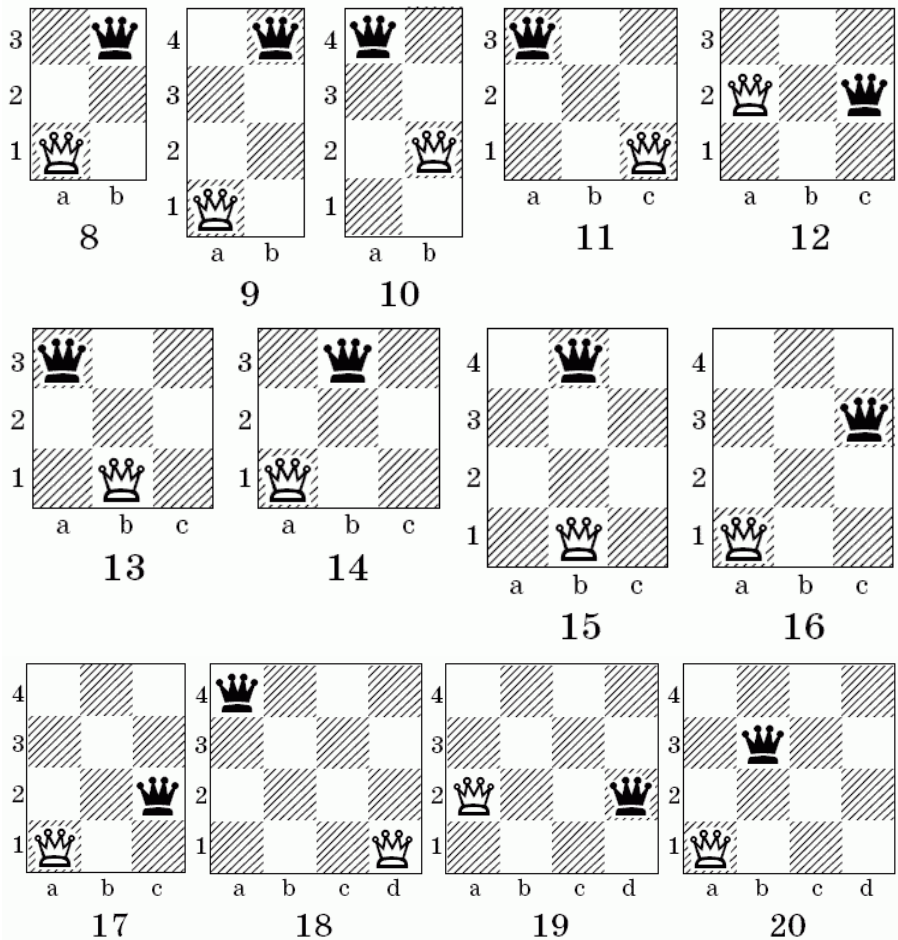
Пришла пора вам сразиться с ребенком самыми сильными шахматными фигурами – ферзями. Как обычно, начните с игры на классической доске ферзем против ферзя: белым против черного. При аккуратной игре этот поединок завершится вничью. Но опыт показывает, что подобная точность для детей 3–4 лет достаточно редка. Как правило, дети раз за разом ставят своего ферзя под бой вашего (чаще просматривается диагональный удар), приводя обучающего в отчаяние. Наберитесь терпения, объясняя ребенку его ошибки.

Гораздо увереннее будет чувствовать себя ребенок при игре ферзями на фрагментах шахматной доски. С детьми 3,5 лет разыграйте положения 1–7:



Во всех приведенных позициях белые первым же ходом бьют черного ферзя.

Кроме положений 1–7 с детьми более старшего возраста разыграйте позиции 8–20:

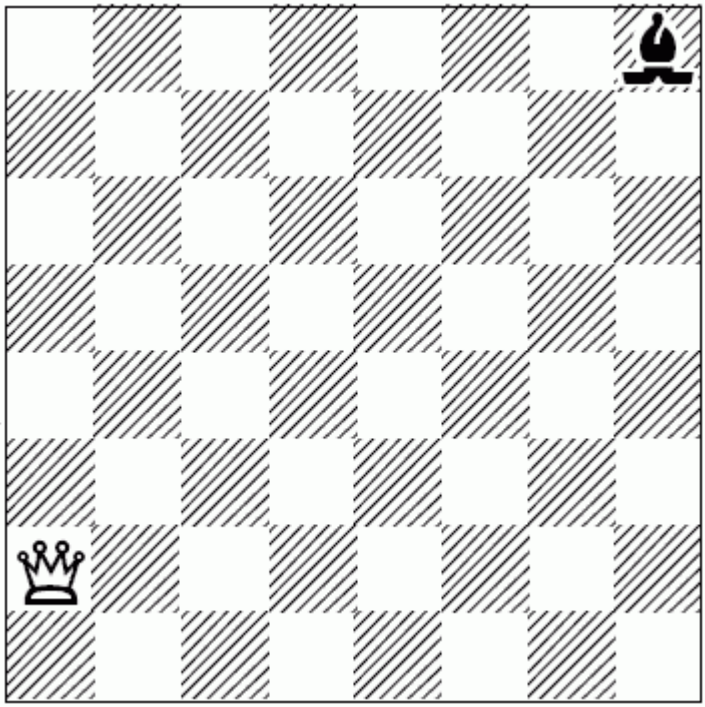


В один ход выигрывают белые в положениях 11, 12, 15, 16, 18, 19, сразу забирая черного ферзя. А в позиции 8 белым не избежать поражения, т. к. у белого ферзя нет подходящего поля для отхода. В следующем положении выигрывает только **1.** ♕**a2**, и черный ферзь в ловушке. Не спастись белым в положении 10. На

единственное **1.♕b1** следует **1… ♕a3!**, и теряется белый ферзь. Очень полезны для разыгрывания положения 13 и 14. В них обе стороны вынуждены делать единственные ходы, чтобы не проиграть. В позиции 13 игра должна протекать таким образом: **1.♕c2! ♕a1! 2.♕b3 ♕c1 3.♕a2 ♕c3 4.♕b1 ♕a3**, и ферзи вернулись в исходное положение. Аналогично разыгрывается и следующая позиция, но здесь по углам перемещается не черный, а белый ферзь: **1.♕c1 ♕a2 2.♕c3 ♕b1 3.♕a3 ♕c2 4.♕a1 ♕b3 5.♕c1 ♕a2** с бесконечной круговертью ферзей. Так же вничью при точной игре противников заканчивается борьба в положениях 17 и 20, причем здесь у партнеров больше возможностей для маневрирования ферзями. Так, в позиции 17 после обязательного **1.♕a3!** черные могут играть **1… ♕c4**, на что хорошо и **2.♕a1**, и **2.♕b2** (но все же стоит приучать ребенка по возможности занимать своей фигурой центральные поля – это сужает выбор хорошего хода противнику. Ведь после **2.♕a1** черные могут пойти ферзем и на «b3», и на «b4», и на «c2». А после **2.♕b2** у черных остается лишь **2… ♕a4**. Это связано с тем, что из центральных полей ферзь контролирует большее число полей. К примеру: на фрагменте шахматной доски «три клетки на четыре» из угловых полей ферзь контролирует всего 7 полей, а из центральных – 9). На **1.♕a3** черные могут избрать и **1… ♕b1**, на что белые ответят **2.♕a4** или **2.♕c3** и т. д. Многовариантна игра ферзями на фрагменте шахматной доски «четыре клетки на четыре». Уже на первом ходу белые могут выбирать между **1.♕c1** и **1.♕d4** (позиция 20). Например: **1.♕c1 ♕a2 2.♕c3 ♕b1 3.♕c4 ♕b2** с ничьей. Лишь на фрагменте «две клетки на две» белый ферзь всегда одолеет черного, а вот на фрагментах «две клетки на три» и «две клетки на четыре» может и проиграть (позиции 8 и 10).

Глава 10
Ферзь против ладьи и слона

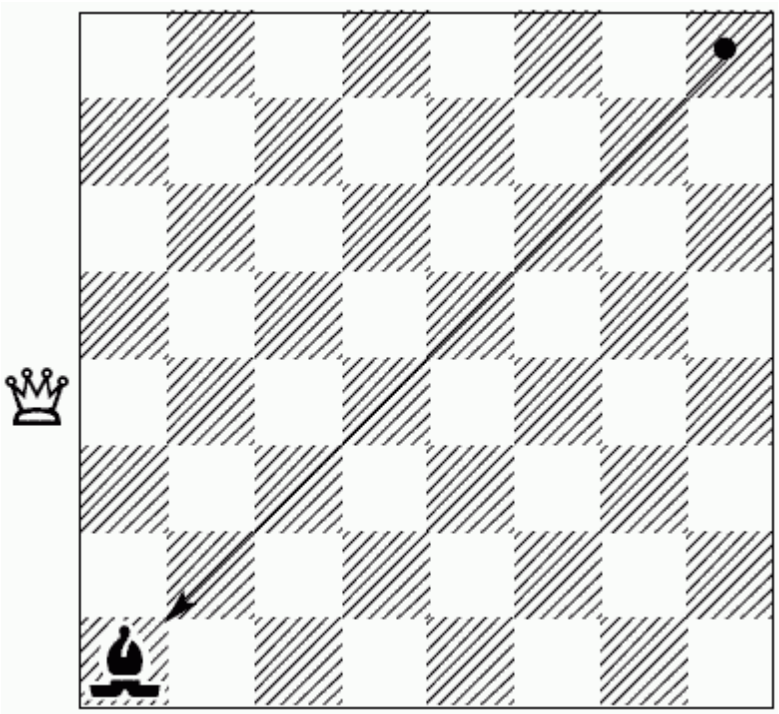
– Теперь Пиноккио играет белым ферзем, а Гурвинек – черным слоном, – сказал Незнайка и расставил на шахматной доске такое положение:



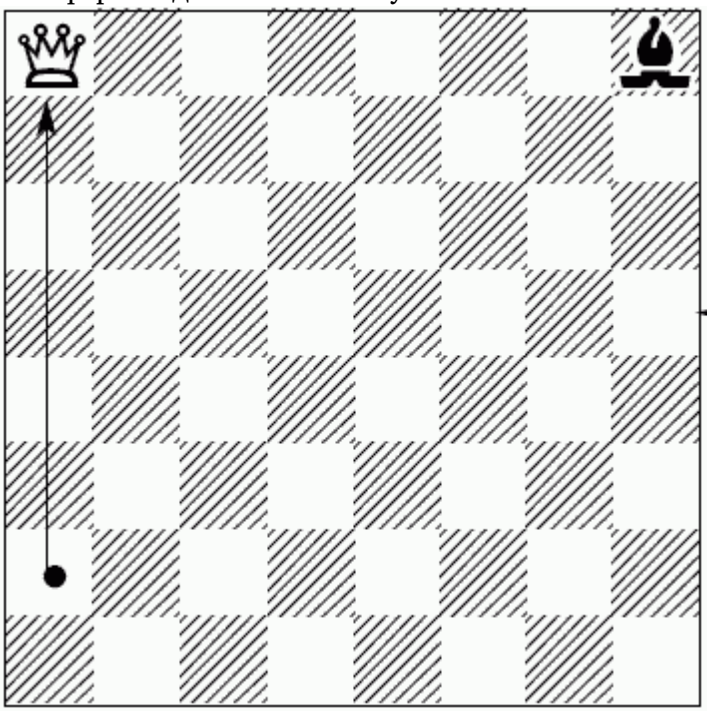
– Ха, я этого черного слона сразу поймаю! – радостно крикнул Пиноккио и передвинул ферзя на одну клеточку, в ближний черный угол.

– Куда теперь твоему слону идти? Некуда! Везде я его съем!!! – радовался Пиноккио.

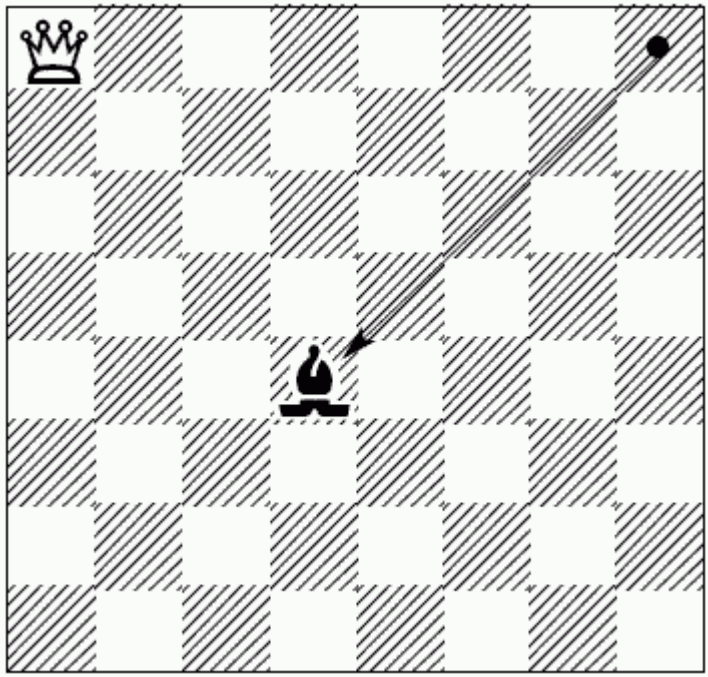
Гурвинек задумался, усмехнулся и побил черным слоном белого ферзя! Наискосок. Вот так:



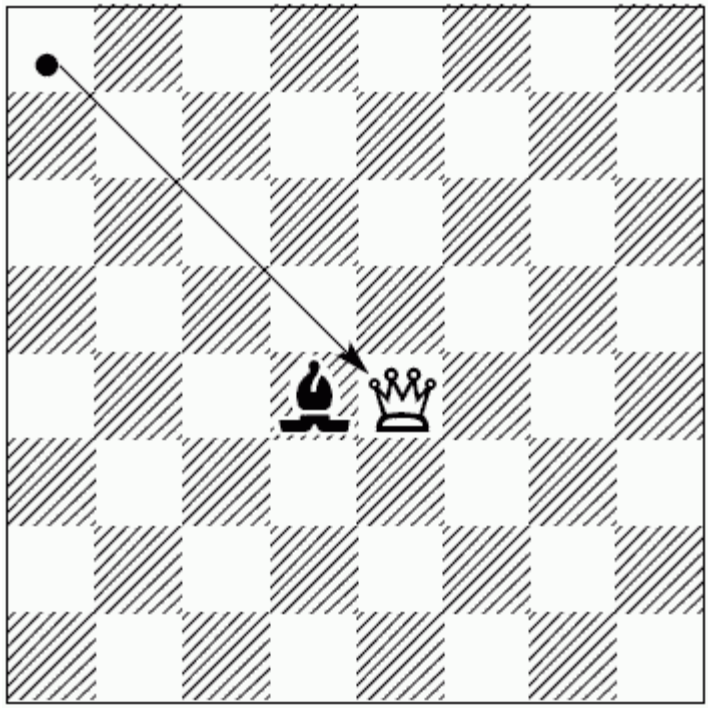
– Я не так хотел сыграть! – закричал Пиноккио и выхватил ферзя из рук Гурвинека. – Я лучше нападу на слона не наискосок, а по прямой. – Пиноккио снова расставил исходное положение и переместил ферзя в дальний левый угол. Вот так:



Гурвинек заметил, что его слону грозит беда, и увел его в центр. Вот так:

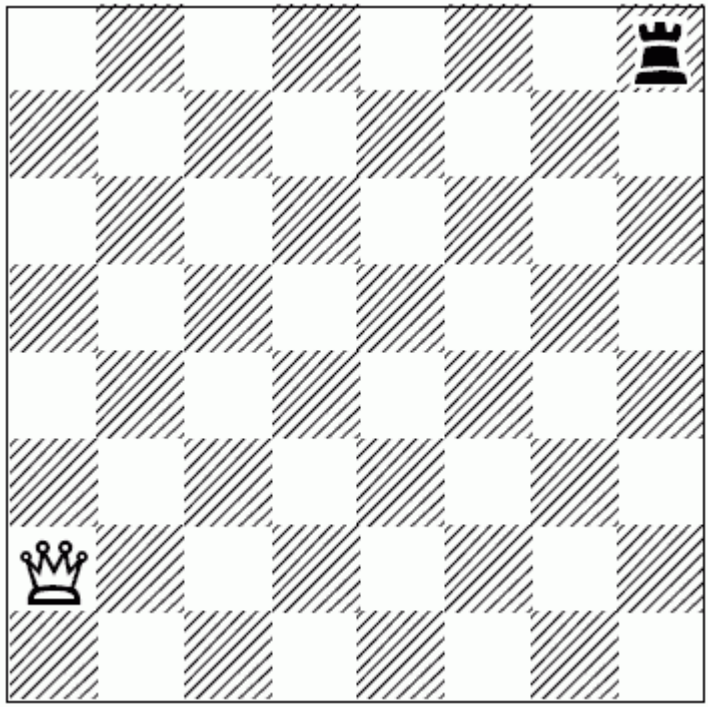


– Не уйдешь, – проворчал Пиноккио и поставил ферзя по соседству со слоном. Вот так:

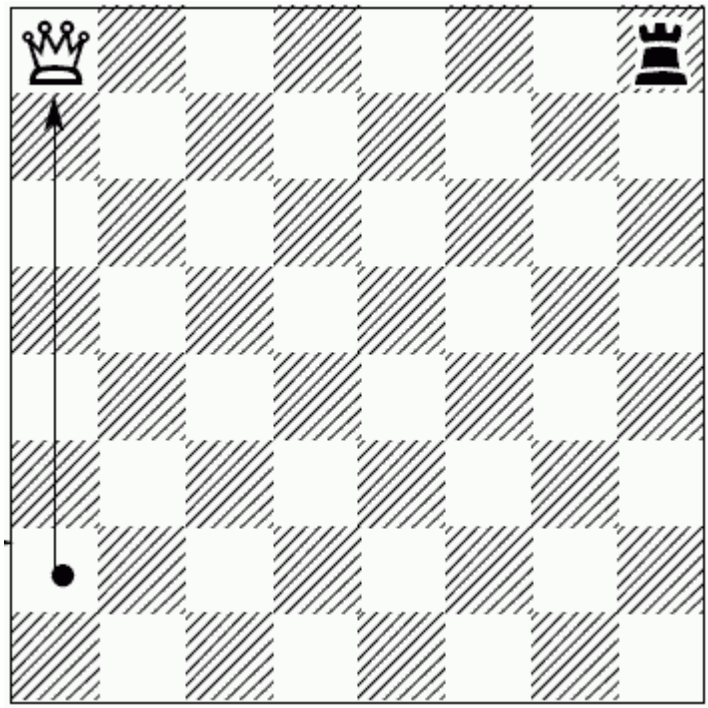


А Гурвинек опять вернулся слоном в угол. Попробуй догони!

Долго ловил белый ферзь черного слона, но поймать не смог. Тогда Пиноккио отобрал у Гурвинека слона, а взамен поставил на шахматную доску черную ладью.



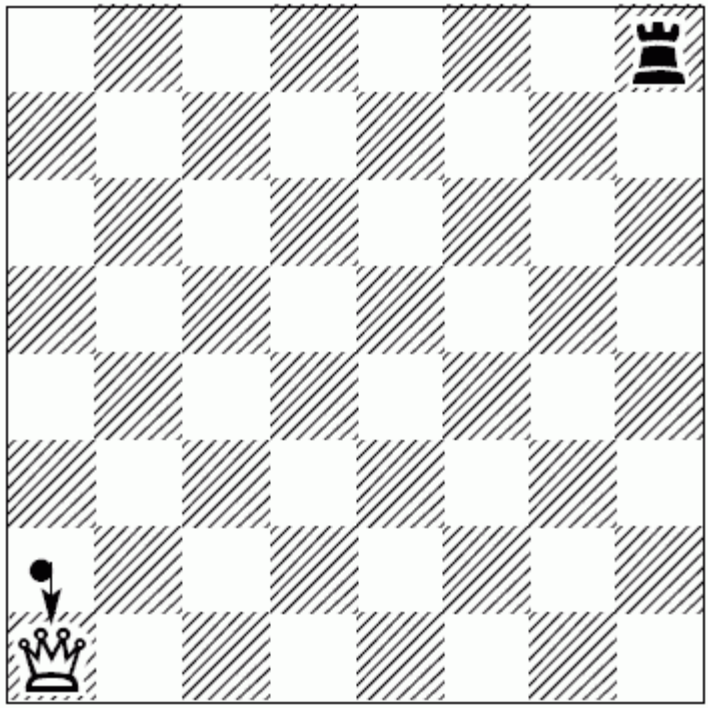
– ♗авай поиграем: ферзь на ладью. Уж сейчас-то я тебя обыграю, – сказал Пиноккио и, не раздумывая, сыграл белым ферзем в левый дальний угол. Вот так:



Сыграл и сразу заметил, что черная ладья побьет белого ферзя.

– Ой, я не так, не так пойду, – испугался Пиноккио. – Я понял, на ладью ферзь должен нападать наискосок. Тогда ферзь ладью атакует, а ладья ферзя нет! – И Пиноккио поставил ферзя в левый ближний угол. Вот так (см. следующую стр.) Но и Гурвинек передвинул свою черную ладью на одну клетку налево и так вывел ее из-под боя.

А Пиноккио переместил белого ферзя по линии вверх на одну клетку, чтобы опять напасть на ладью.



А Гурвинек снова передвинул ладью на клетку влево…

Не смог обыграть Гурвинека Пиноккио. – Непонятно. Ферзь хитрее и ладьи, и слона, а поймать их не может. Убегают и слон, и ладья из-под боя, – удивлялся Пиноккио.

– Убегают, – кивал Незнайка. – Слишком эта доска велика. Было бы в ней поменьше полей, не спастись тогда ни слону, ни ладье.

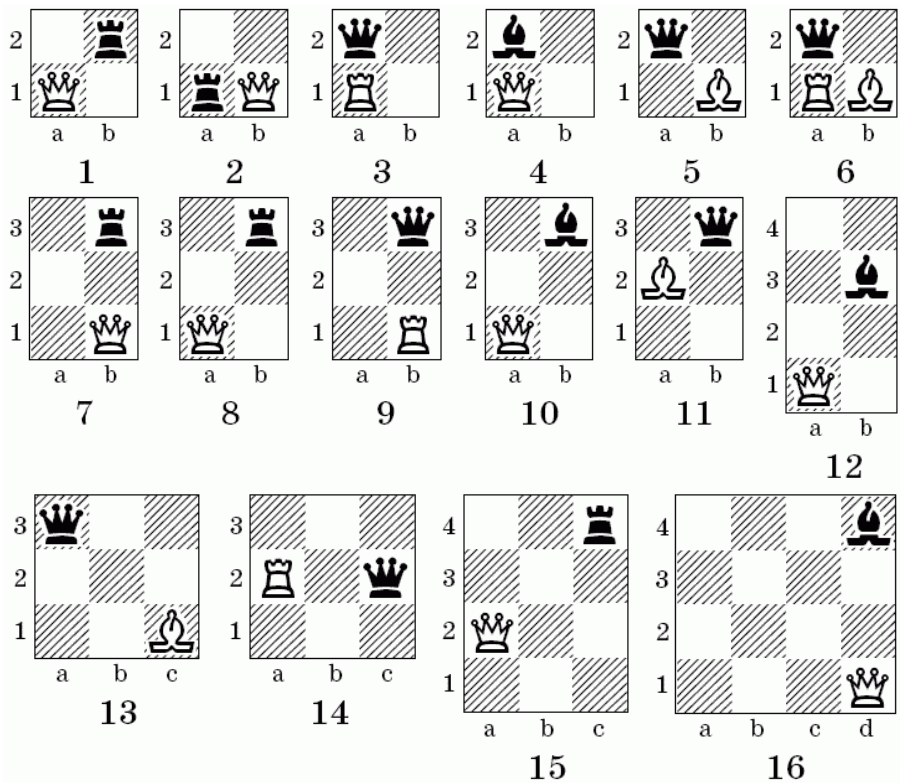
Советы родителям

Поиграйте с ребенком ферзем против ладьи, ладьей против ферзя, ферзем против слона, слоном против ферзя на шахматной доске «восемь полей на восемь». Как ладье, так и слону нельзя нападать на ферзя – он их побьет. Ферзь же может атаковать ладью по диагонали, а слона – по линиям. Но хотя ферзь гораздо сильнее и ладьи, и слона, на классической шахматной доске он эти фигуры поймать не в состоянии – и у ладьи, и у слона имеется достаточно полей для отхода, – они, как и ферзь, фигуры дальнобойные.

Можете объяснить ребенку, что ладью и ферзя называют **тяжелыми** фигурами, а слона (и коня) – **легкими** фигурами. Опыт борьбы ферзем против ферзя помогает детям и слона с ладьей не ставить под бой ферзя.

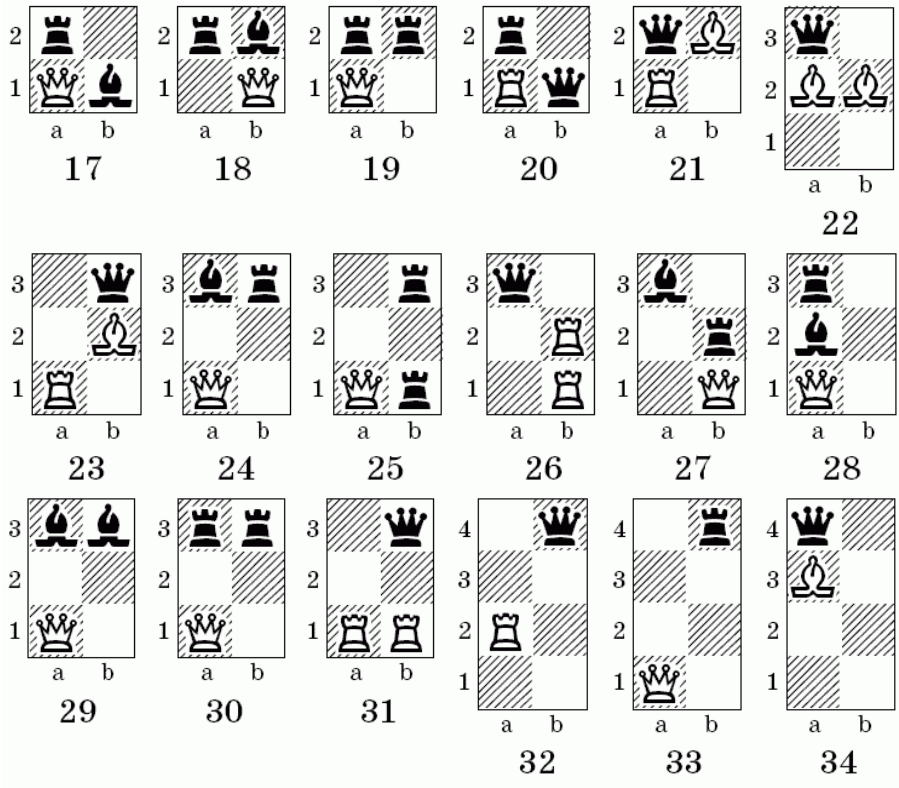
Гораздо сложнее сражаться слону и ладье против ферзя на фрагментах шахматной доски. Так, слон вообще не в состоянии избежать разящего удара ферзя ни на одном из 6 фрагментов доски. Ладья же всегда убежит от ферзя только на фрагменте шахматной доски «четыре клетки на четыре», на фрагменте же «три поля на четыре» ничья достигается только в том случае, если ладье удается пробраться на одну из крайних вертикалей. Как это ни парадоксально, если ладья занимает центральные поля, ферзь при своем ходе всегда способен ее «укротить» и побить.

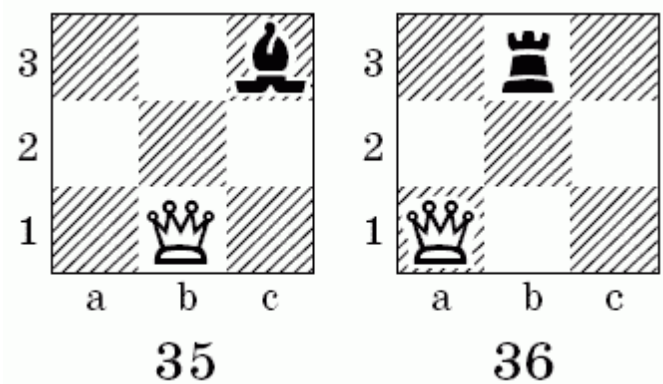
Для игры с детьми в возрасте 3,5 лет рекомендуем позиции 1–16:



Всего один точный ход (взятие неприятельской фигуры) следует сделать белым в положениях 1–7, 9, 11, 13–16. В позиции 8 выигрывает только **1.♕a2**, и черная ладья в капкане. В положении 10 наоборот: **1.♕a2??** проигрывает из-за **1…♗:a2**, а все остальное выигрывает. В позиции 12 быстрее всего к победе ведет **1.♕a3**, и слон теряется.

С детьми 4,5 лет разыграйте также положения 17–36:

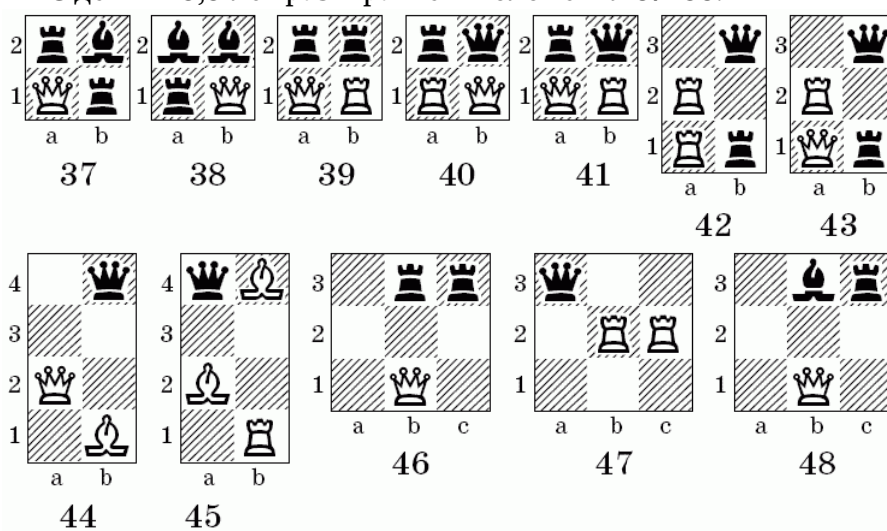


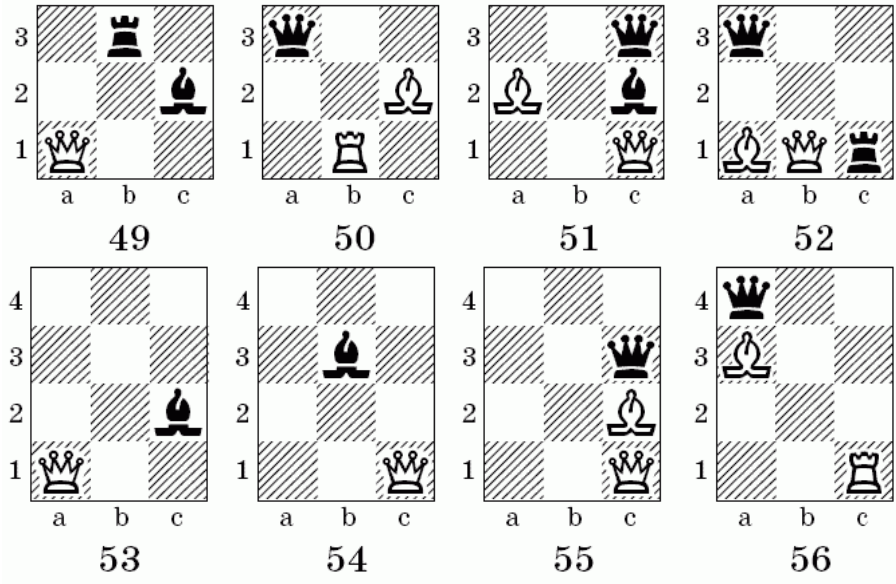


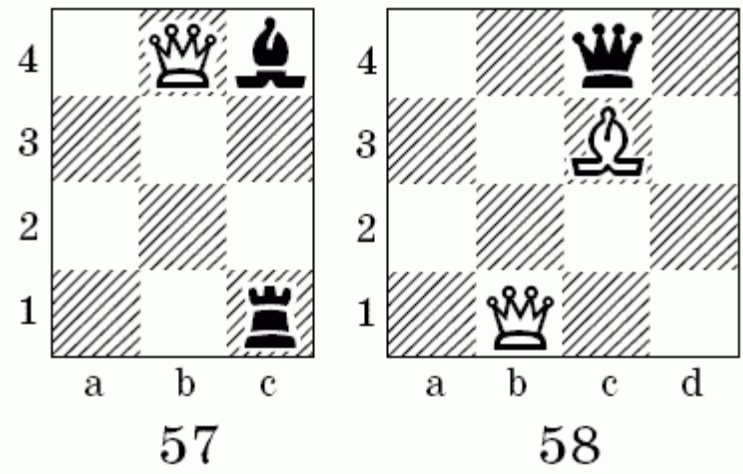
Здесь белые выигрывают в один ход лишь в положениях 21: **1.♖:a2**, 22: **1.♗:a3** и 31: **1.♖:b3**. В позиции 17 решает **1.♕:b1**, в позиции 18 – **1.♕:a2!** В положениях 19, 30, 32, 34 белые проигрывают. В 19 на **1.♕:a2** последует **1...** ♖**:a2**, в 30 на **1.♕:a3 – 1...** ♖**:a3**, в 34 на **1.♗b2** точнее всего **1...** ♕**a2!** Гораздо труднее задача черных в позиции 32, ведь после **1.**♖ **a1** выигрывает только **1...** ♕**b3!**, и ладье хода нет. А **1...** ♕**b2?** парадоксальным образом ведет лишь к ничьей – **2.**♖**a4** ♕**b3 3.**♖**a1** ♕**b2 4.**♖**a4** ♕**b1 5.**♖**a 3** ♕**b4!** (коварная ловушка) **6.**♖**a2!!** (но не **6.**♖**a1** ♕**b3**, и ладья в капкане) ♕**b1! 7.**♖**a3!!** и т. д. Пикантна позиция 20 – здесь одна белая ладья одолевает черного ферзя и ладью.

После **1.♖:b1** черные в цугцванге – положении, когда любой ход ведет к ухудшению их позиции (а в данном случае даже к немедленному проигрышу). В положении 23 нельзя играть **1.♖b1? ♕a2! 2.♖a1 ♕:b2!** Выигрывает **1.♗a3!** и ферзь теряется. В 24 решает **1.♕a2 ♖b2 2.♕:a3 ♖b1 3.♕a2**. В двух следующих позициях при точной игре противников – ничья. Так, в положении 25 белым надо играть **1.♕a2**, и черным приходится маневрировать ладьями только по линии «b», иначе обе ладьи проигрываются. Например: **1... ♖3b2 2.♕a3 ♖b3 3.♕a2 ♖1b2 4.♕a1** с легкой ничьей. В позиции 26 к ничьей приводит **1.♖b3! ♕a2 2.♖1b2** или **2.♖3b2**, белым нельзя только покидать ладьями вертикаль «b». В позиции 27 надо играть **1.♕a1! ♖b3! 2.♕a2! ♖b2 3.♕:a3 ♖b1 4.♕a2** с победой. В 28 решает **1.♕b2 ♖b3 2.♕:a2**. А в 29 – **1.♕:a3 ♗a2 2.♕:a2**. Перед разыгрыванием положения 33 ребенку желательно объяснить, что для выигрыша здесь надо сделать такой первый ход, чтобы ладье было некуда пойти. Ход этот **1.♕a2**, и черные в цугцванге. В то время как прямолинейная атака ладьи приводит лишь к ничьей (как и в положении 32). Например: **1.♕a3?** (выпуская победу) **♖b1 2.♕a4 ♖b2 3.♕a1 ♖b3!** (но не **3... ♖b4? 4.♕a2!**) **4.♕a4! ♖b2!** (но не **4... ♖b1** из-за **5.♕a3!**) **5.♕a1! ♖b3! 6.♕a2 ♖b4 7.♕a3 ♖b1**. Как вы уже убедились, черным надо играть с достаточной точностью. В позиции 35 быстрее всего ведет к победе **1.♕a2** или **1.♕c1**, и черный слон теряется. А в последнем положении лучше всего **1.♕c1!**, и у ладьи нет приемлемого поля для отступления. Дети 4–5 лет чаще играют **1.♕a2**, атакуя ладью. В этом случае после **1... ♖c3** решает централизация ферзя **2.♕b2**. Если ребенок не может найти алгоритма решения, помогите ему.

С детьми 5,5 лет разыграйте и положения 37–58:



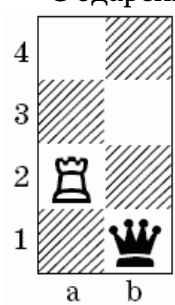




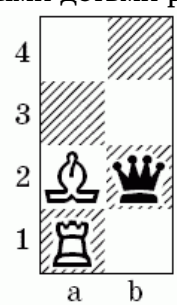
В позиции 37 белым следует побить любую из ладей, например **1.** ♕**:a2** ♖**a1 2.**♕**:b2**, с победой. В положении 38 решает только **1.**♕**:b2!** ♖**b1 2.**♕**:a2.** В 39 к выигрышу ведет **1.**♕**:b2!** ♖**:b2 2.**♖:b2, в 40 – **1.**♕**:a2**, в 41 – **1.**♕**:b2!** В положении 42 проигрывает **1.**♖**:b1** ♕**:a2 2.**♖**b3** ♕**:b3.** Чтобы сделать ничью, надо найти два точных хода: **1.**♖**a3!** ♕**b2 2.**♖**1a2!**, и черным приходится отдавать ферзя за ладью. Не менее интересно и содержательно протекает борьба в тех положениях, где от белых также требуется точность. Ничья в позиции 43 достигается после четкого хода **1.**♖**a3!** Например, **1...** ♕**b2 2.**♕**:b2.** Или **1...** ♖**:a1. 2.**♖:b3.В позиции 44 вначале надо отступить ферзем **1** ♕**a1** ♕**b3 2.**♗**a2!** ♕**b4** (не лучше и другие отступления ферзя) **3.**♕**b1** ♕**a4 4.**♕**b3** ♕**:b3 5.**♗:b3.В положении 45 после **1.**♖**b2** черные в цугцванге. Чтобы не проиграть в следующей позиции, белым

нельзя отступать ферзем на угловые поля: **1.♕a2!** (но не **1.♕a1? ♖c2!**, и ферзь в капкане) **1... ♖a3 2.♕b2** (или **2.♕b1**) **♖c** b3 (или **2... ♖ab3 3.♕a2!**) **3.♕c2!** (но не **3.♕c1? ♖a2!**). В положении 47 сразу выигрывает 1.**♖b1!** ограничивая подвижность черного ферзя. Дети же чаще играют **1.♖a2**, в этом случае после **1... ♕b3** ходом **2.♖ab2 ♕a3** можно вернуться к исходной позиции. А можно играть и **2.♖cb2 ♕c3 3.♖b1!**, и черный ферзь теряется. В 48 решает централизация ферзя **1.♕b2 ♖c2 2.♕:b3 ♖c1 3.♕b1!**, и ладья в западне. Но при неосторожной игре белые могут даже проиграть. Например: **1.♕a1 ♖c2 2.♕a3? ♗a2!** В позиции 49 надо играть **1.♕a2!** (не**1.♕c1? ♗b**1! что приводит к потере ферзя) **♖c** 3 **2.♕b2!** И далее аналогично предыдущей позиции **2...** ♖b3 **3.♕:c2 ♖a3 4.♕b2** с победой. В 50 сразу решает **1.♗**b3! и ферзю некуда ходить. А вот **1.♖**b3?проигрывает из-за **1... ♕a2 2.♖**c3 **♕b2 3.♖b3 ♕:c2.** Для победы в позиции 51 белым надо связать черного слона **1.♗b1!** Теперь не спасает ни **1... ♕b3 2.♕:c2 ♕a3 3.♗a2!**, ни более хитрое **1... ♕a1 2.♕:c2!** (но не **2.♗:a2?? ♕:c1**) **♕a3 3.♗a2!** В следующем положении проигрывает **1.♕b2?**, так как черные играют не **1... ♕:b2 2.♗:b2** с ничьей, а берут слона **1... ♕:a1** или **1... ♖:a1.** Ничью дает только **1.♗b2! ♖:b1 2.♗:a** 3 ♖b3**3.♗c1.** В позиции 53 самое точное **1.♕a2**, и черные в цугцванге. А вот в положении 54 в три хода выигрывает любой ход белого ферзя, кроме **1.♕c2??** и **1.♕c4??** Например: **1.♕b2 ♗a4 2.♕a2 ♗c2 3.♕:c2.** В позиции 55 из семи ходов, имеющихся в распоряжении белых, есть лишь один разумный: **1.♕b1.** После этого хода не спасает черных ни **1... ♕c4 2.♕b3!**, ни **1... ♕a3 2.♕b3** (возможно и **2.♗b3 ♕b4 3.♕b2**) **♕a1** (или **2... ♕c1**) **3.♗b1!** В положении 56 белые играют **1.♖c** 3, и ферзь теряется. Если бы у черных в позиции 57 не было слона, белые не выиграли бы. Но свой-то слон черных и губит, после **1.♕b2** у ладьи отрезаны все пути для отступления, она теряется, а за ней и слон. А в последнем положении после **1.♕c2** (самое точное) черные в цугцванге и лишаются ферзя.

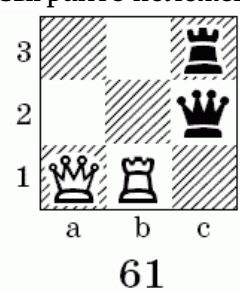
С одаренными детьми разыграйте положения 59–66:



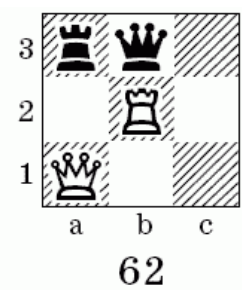
59



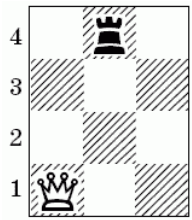
60

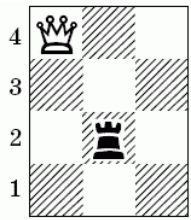


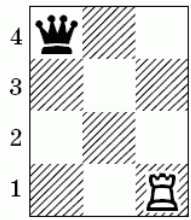
61

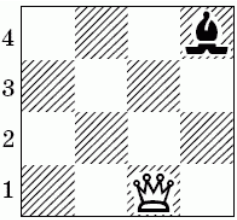


62


63


64


65


66

В положении 59 сразу проигрывает **1.♖a4** из-за **1... ♕b2!** Но **1.♖a3!** ведет к ничьей. Например: **1... ♕b4** (или**1... ♕b2 2.♖a4 ♕b3 3.♖a1** и т. д.) **2.♖a2!** (но не **2.♖a1? ♕b3!**) **♕b1 3.♖a3! ♕b2 4.♖a4** и т. д. Алгоритм достижения ничьей здесь следующий: ладья располагается на соседней с ферзем вертикали и каждым своим ходом становится через одну горизонталь от ферзя. Следуя этому алгоритму, можно добиться ничьей и в положении 60: **1.♖b1! ♕:a2 2.♖b4 ♖a1 3.♖b3 ♕a4 4.♖b2!** и т. д. В позиции 61 выигрывает **1.♖b2! ♕c1 2.♕a2!**, и черные теряют обе фигуры. Сложнее путь к победе в позиции 62: лишь к ничьей ведет **1.♖:b3? ♖:a1** или **1.♕b1? ♕c3.** Решает **1.♕c1!! ♕c3 2.♕b1!** Любопытно единоборство ферзя и ладьи на фрагменте «три поля на четыре». Если ладье удастся «пробраться» на любую клетку одной из крайних вертикалей, то ферзь ее не поймает. Как это ни странно, но централизованная ладья проигрывает ферзю, а ладья, расположенная на крайней линии, – нет. Поэтому в положении 63 надо играть **1.♕a2**, тем более что этот ход сразу лишает ладью удовлетворительных ходов. В положении 64 белые демонстрируют метод выигрыша централизованной ладьи: **1.♕c4!!** (плохо **1.♕a3?**, и тогда не **1... ♖b1? 2.♕c3!**, а **1... ♖c2!** с ничьей) **♖b1 2.♕c3!**, и ладья в капкане. В позиции 65 нельзя играть 1.♖b1? **♕a3!**, а надо остаться ладьей на крайней вертикали **1.♖c3!!** Далее возможно **1... ♕a2 2.♖c1 ♕b3 3.♖a1 ♕c4 4.♖a** 3**!!**, с ничьей. На фрагменте «четыре клетки на четыре» ладью ферзю не поймать, а вот со слоном ферзь справляется. Так, в позиции 66 самое точное **1.♕a3!!** (ограничение подвижности), и слон пойман.

Глава 11
Белый король

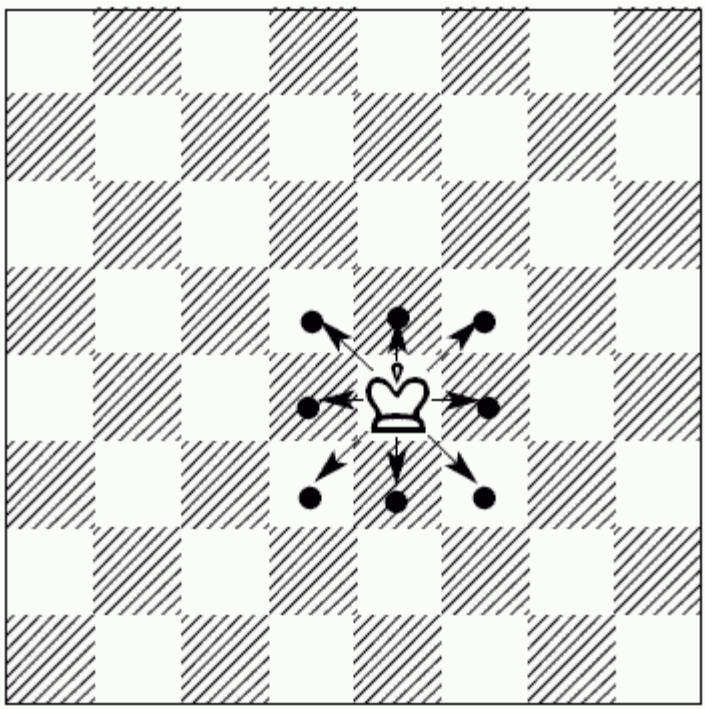
В разговор вступил белый король:

– А знаете, какие фигуры самые главные на шахматной доске? Мы, короли! Без любых шахматных фигур можно сыграть настоящую шахматную партию, а без королей нельзя!

– Наверное, и ход у королей самый-самый? – спросила Дюймовочка. Белый король поскучнел и сказал:

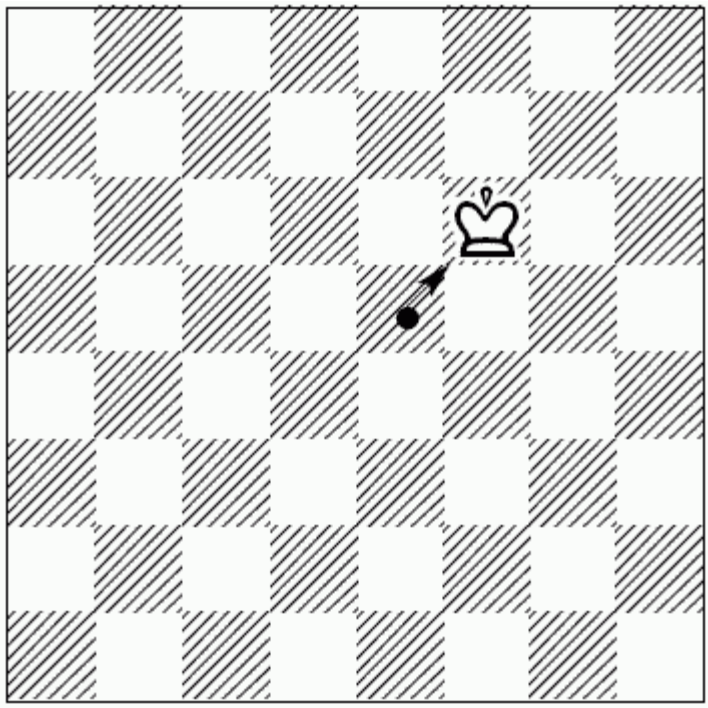
– Ход – это не важно… О моем ходе расскажет Незнайка.

– Расскажу, – улыбнулся Незнайка. – Как и ферзь, король ходит в любую сторону: и по прямой, и наискосок, но только на одну клетку. Вот так:



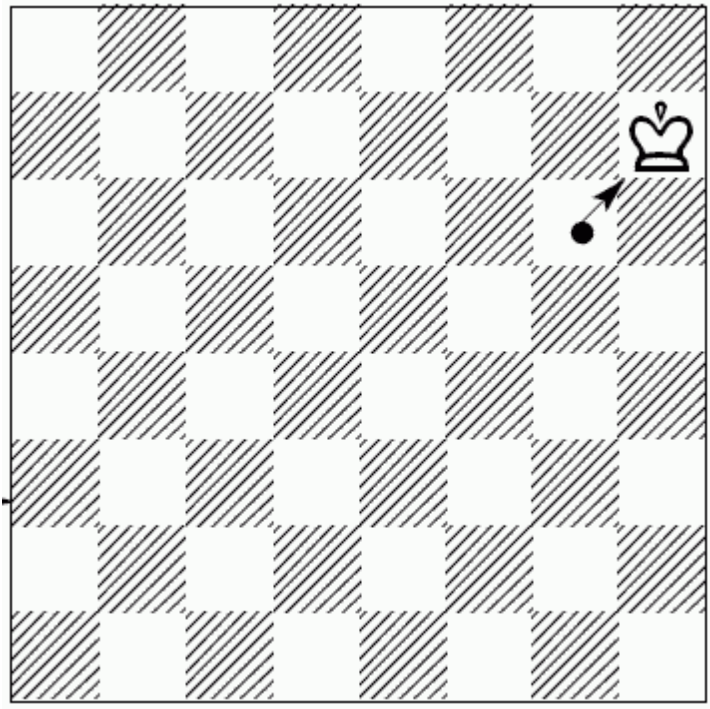
– Медленно король-то ходит, – пробурчал Щелкунчик и передвинул короля вверх по прямой.

– А я пойду наискосок, – сказал Чиполлино и повернул короля направо. Вот так:



– А я по прямой направо, – схватил короля Пиноккио.

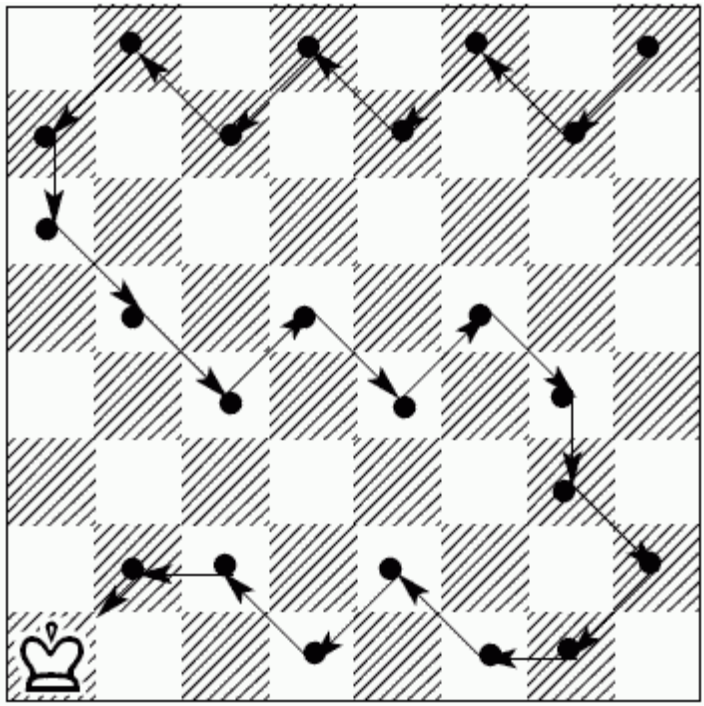
– И я направо. Наискосок, – сказал Мурзилка и направил белого короля поближе к углу шахматной доски. Вот так:



– А я в угол! – почему-то обрадовался Петрушка. Можно

подумать, что он сам очень любил в углу стоять.

Затем человечки быстро-быстро задвигали белым королем, и за несколько секунд он совершил длинный-предлинный путь. Вот такой:



Король оказался в противоположном углу шахматной доски и сказал:

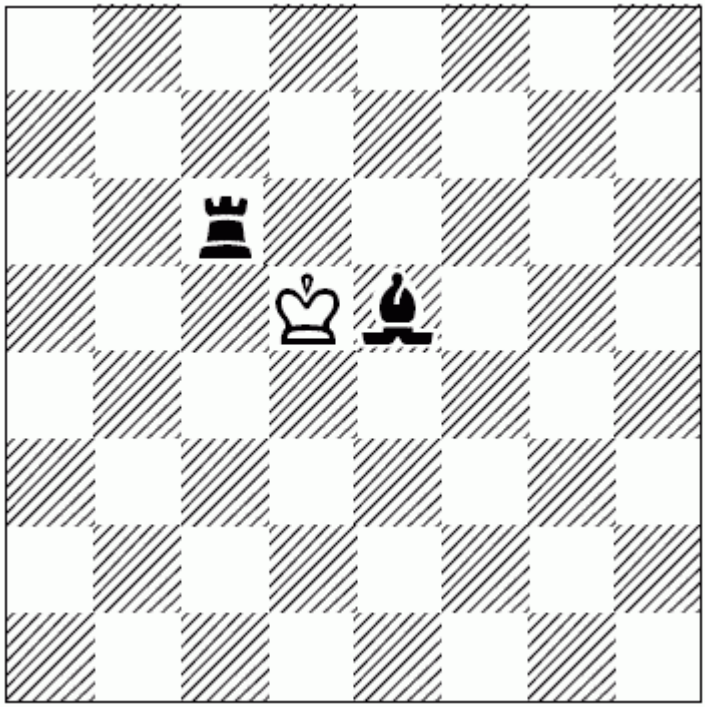
– Уф!

Советы родителям

При обучении детей ходу короля хлопот обычно не бывает, ведь король передвигается как и ферзь, только имеет ограниченный радиус действия. Поэтому дидактическим играм можно уделить не так уж и много времени. Поиграйте с ребенком в такие игры: «Поворот», «Задача направления», «Туда-сюда», «По всем углам», «Прямо и наискосок».

Глава 12
Бей, король

– И бьют короли так же, как и ходят: на соседней клетке, – объяснил Незнайка и расставил на шахматной доске такое положение:



– Здесь белый король может на выбор побить: или черного слона, или черную ладью, – сказал Незнайка.

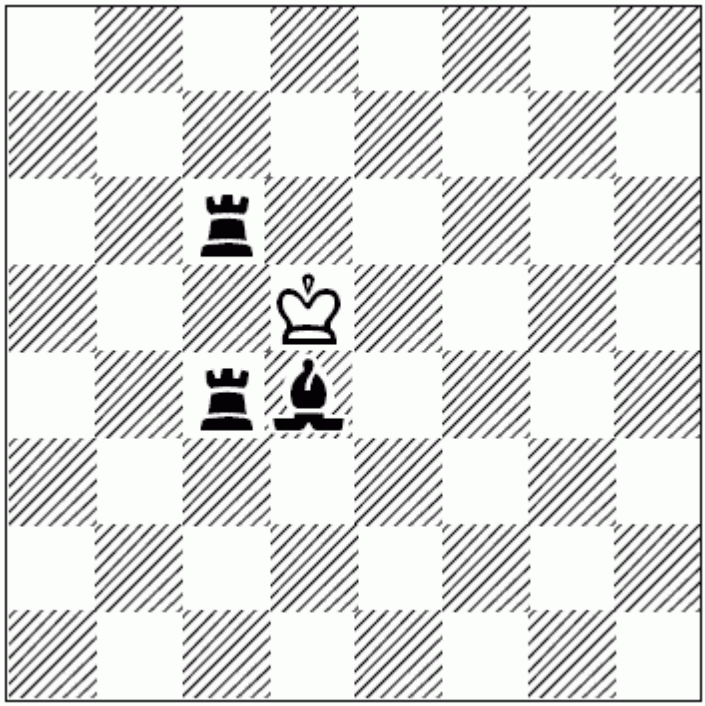
– Я покажу, как ладью побить! – закричал Пиноккио и взял белым королем черную ладью. Наискосок.

А Мурзилка показал, как побить черного слона. По прямой.

Незнайка довольно кивнул и поставил новое положение:

– Ход белых. Куда может пойти белый король? – спросил Незнайка. – Черного слона, слона надо побить, – замахал руками Пиноккио.

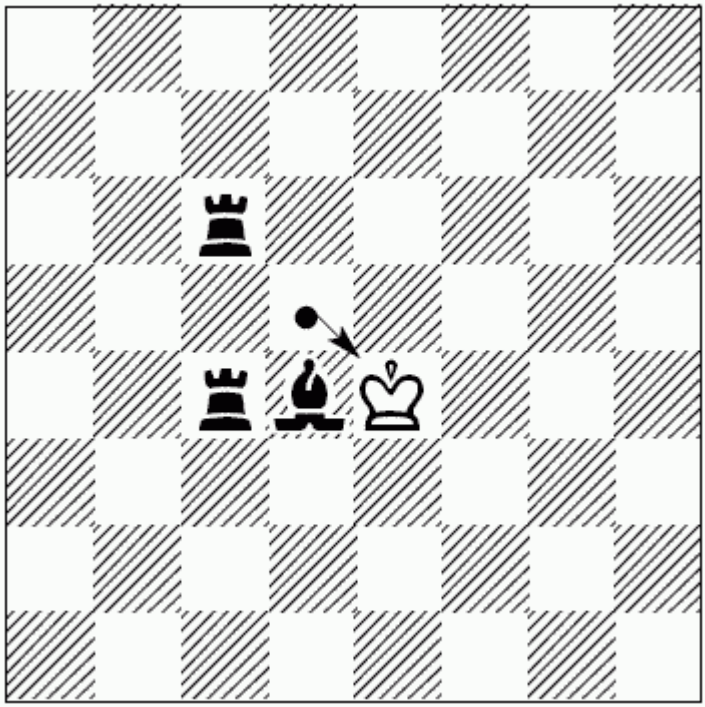
– Слона бить нельзя – он обидится, – съехидничал Чиполлино.



– Правильно. Слона нельзя бить. Потому что тогда ладья побьет нашего короля.

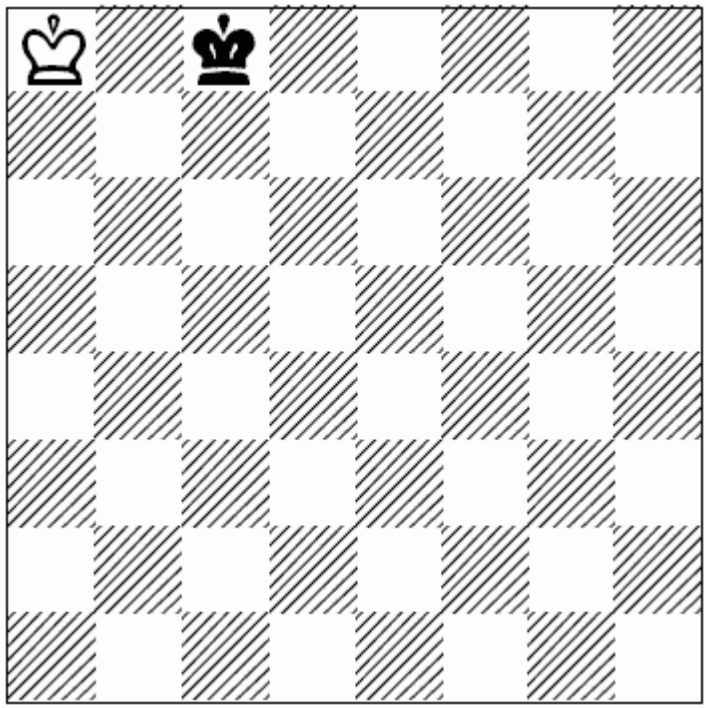
– Ну, тогда пусть белый король возьмет не слона, а любую черную ладью, – буркнул Пиноккио. – И ладью нельзя побить. Ведь тогда другая ладья возьмет нашего короля, – объяснила Дюймовочка. – И этого нельзя, и того нельзя, – ворчал Пиноккио. – А куда же ходить-то? Некуда! Везде нашего короля побьют.

– Есть ход! Только один, – догадалась Дюймовочка. – Надо белым королем пойти наискосок. Направо вниз. Белый король заулыбался, подпрыгнул над шахматной доской и поцеловал Дюймовочку в щеку. И встал куда советовала Дюймовочка:



– Постойте, постойте. Нетушки! Тут черная ладья перепрыгнет через черного слона и побьет белого короля! – воскликнул Пиноккио.

– Не перепрыгнет, – усмехнулся Незнайка. – Я же вас учил: ферзь, слон и ладья через фигуры не перепрыгивают… А теперь, братцы, посражайтесь королями. Белым против черного. И белый король расположился в углу, а черный – неподалеку, через клетку. Вот так:



– Белым королем играет Пиноккио, черным королем играет Дюймовочка, – объявил Незнайка. – Ходи, Пиноккио. – Все Пиноккио да Пиноккио играет, – вздохнули остальные человечки.

– Не сердитесь, просто Пиноккио хуже всех играет, – сказал Незнайка.

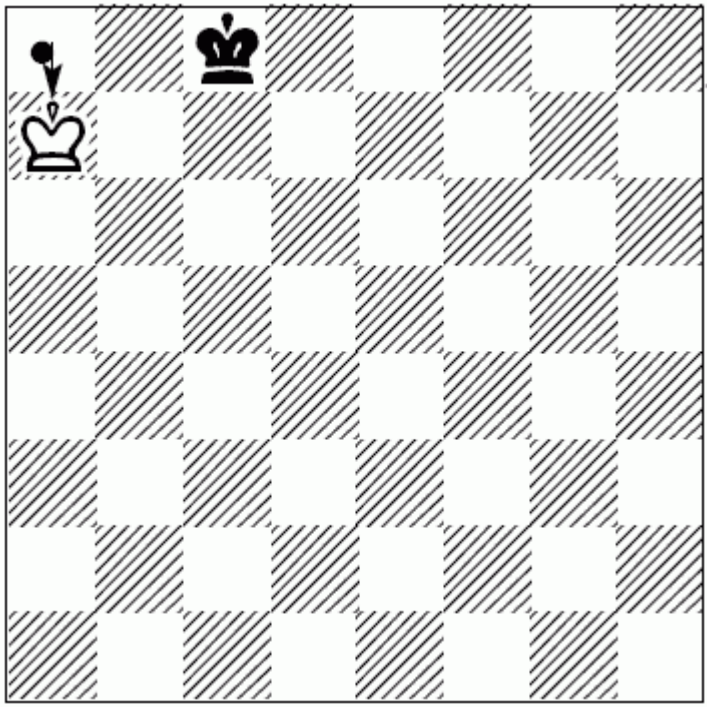
– Я лучше всех играю, – обиделся Пиноккио. – Смотрите, как я сейчас побью черного короля. – И Пиноккио шагнул белым королем вправо по прямой.

– Сюда нельзя, – сказала Дюймовочка. – Тут я сама твоего короля побью. Переходи.

– Правильно, Дюймовочка, – кивнул Незнайка. – Если один из игроков ставит своего короля под бой, то второй игрок никогда не побьет его короля, а разрешит переходить.

Пиноккио быстро вернул белого короля в угол и сыграл по-другому: наискосок.

– И тут я побью твоего белого короля, – улыбнулась Дюймовочка. – Фу-ты ну-ты, – пробурчал Пиноккио и опять переходил белым королем, на этот раз он пошел правильно: по прямой вниз. Вот так:



И пошли бродить белый и черный короли по шахматной доске. Но больше ни Пиноккио, ни Дюймовочка не ошиблись и сыграли вничью. Никто не выиграл, никто не проиграл. Вот.

Советы родителям

Королей в шахматах не бьют, но под бой их ставить нельзя. Эти обстоятельства следует учесть, когда вы начнете сражаться с ребенком королем против короля, королем против других фигур. При безошибочной игре партнеров на обычной шахматной доске в единоборстве короля со слоном или ладьей победителя нет. Тем более что, если король нечаянно встанет под бой, ему разрешается переходить. Уважают шахматного владыку игроки – разрешают исправить свою ошибку.

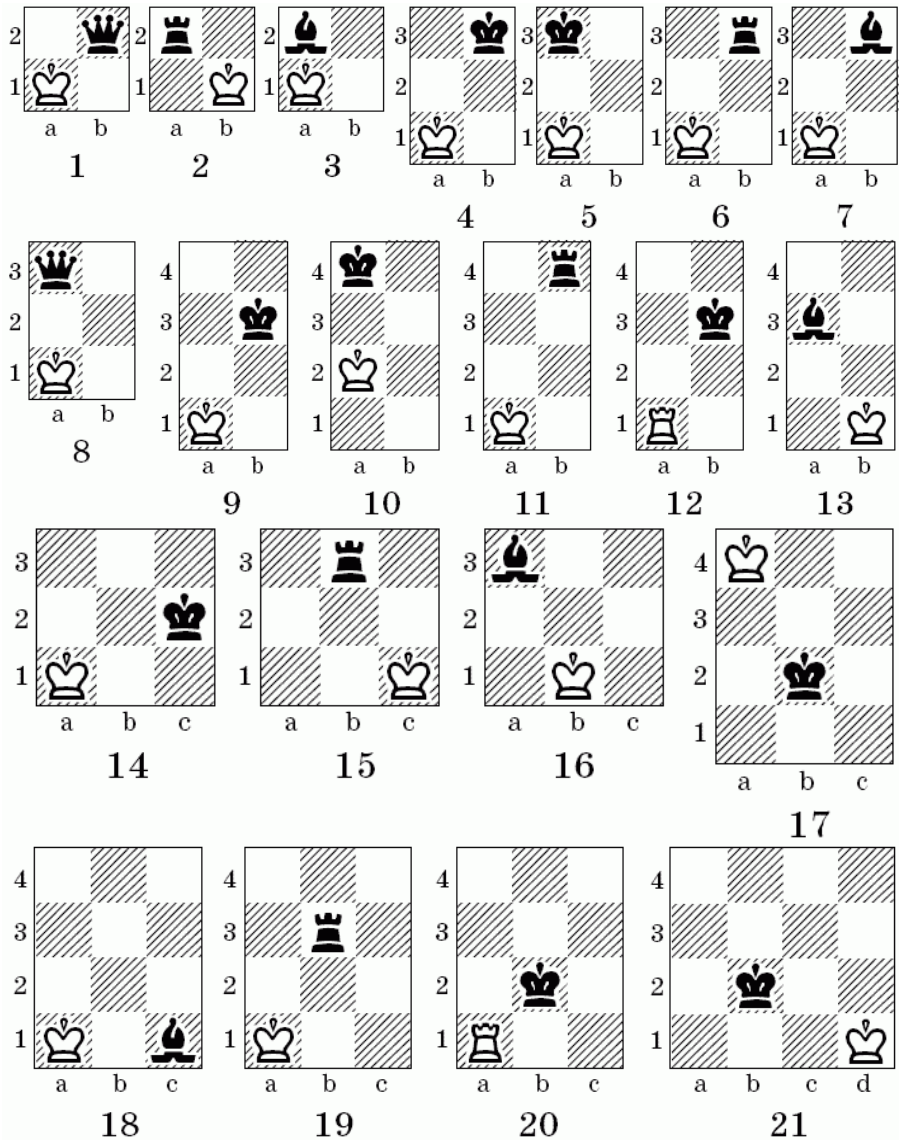
А вот в поединке с ферзем королю не позавидуешь. Ловко маневрируя на шахматной доске, ферзь может оттеснить короля в любой угол и лишить его ходов. И королю пришлось бы встать под бой, если бы это разрешалось правилами. Если у вашего малыша обнаружатся большие способности к шахматам, попросите его запереть подобным образом шахматного властелина в углу.

Очень силен король на ограниченных участках 64-клеточной доски и на ее фрагментах. На фрагменте «две на две клетки» сила

короля равна силе ферзя. Слона король всегда ловит на фрагментах «две на две клетки», «две на три клетки», «две на четыре клетки», «три на три клетки», «три на четыре клетки», а ладью – на фрагментах «две на две клетки», «две на три клетки», «три на три клетки».

В то же время все королевские единоборства (белого короля с черным) заканчиваются вничью, ведь короли не имеют права атаковать друг друга (на фрагменте шахматной доски «две клетки на две» королевские поединки по этой причине запрещены, в противном случае пришлось бы одному из королей бить другого).

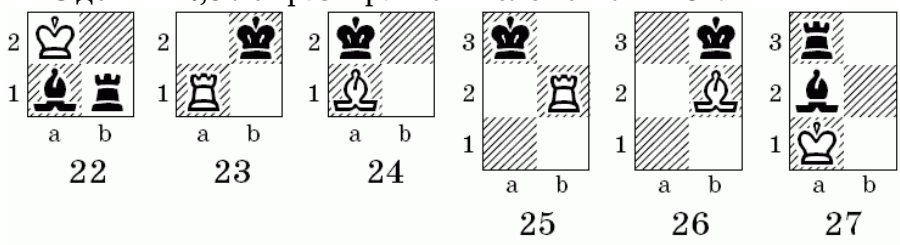
Для разыгрывания с детьми 3,5 лет рекомендуем положения 1–21:

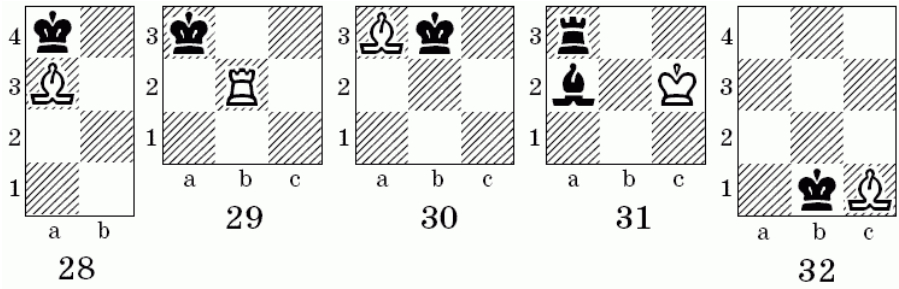


В положениях 1–3 белый король бьет неприятельскую фигуру первым же ходом. В позициях 4 и 5 ничья неизбежна, причем все ходы противников вынужденны. В положении 4 следует **1.♔b1 ♔a32.♔a1 ♔b3**, в следующем – **1.♔b1 ♔b3 2.♔a1 ♔a3**, и короли возвращаются на исходные рубежи. А вот в положении 6 белые перемещают короля на поле «a2», и черная ладья теряется. В позиции 7 после **1.♔b1** или **1.♔b2** ловится черный слон. В следующем положении партнеры, как и в позициях 4 и 5, вынуждены делать единственные ходы, чтобы не проиграть: **1.♔b1 ♕b3 2.♔a1 ♕a3** с ничьей. В положении 9 должно последовать **1.♔b1** с легкой ничьей. Также ничья и в позиции 10, при этом у белых есть выбор равноценных первых ходов: белый король может пойти и на «b2», и на «b1», и на «a1». Например: **1.♔b2 ♔b4 2.♔a2 ♔a4 3.♔b1 ♔b3 4.♔a1 ♔a3.**

Все же лучше выбирать королем такие ходы, чтобы после ответа противника у белого короля был больший выбор возможных ходов. Полезно ограничивать действия короля партнера, чтобы у черного короля был меньший выбор. Единоборства короля и ладьи на фрагменте доски «две клетки на четыре» при точной игре партнеров приводят к ничьей. Так, в позиции 11 может последовать **1.♔a2! ♖a4! 2.♔b2 ♖b4 3.♔a3 ♖b1**, а в позиции 12 – 1.♖b1 ♔a3 (или любой другой ход короля на линию «a») **2.**♖a1 **♔b2 3.♖a4** и т. д. Несдобровать черному слону в позиции 13 после **1.♔a2** (возможно и **1.♔a1 ♗b42.♔a2** или **2.♔b2**) ♗b4 **2.♔b3** (или **2.♔b2**) ♗**a** 3**3.♔:a3.** Несложно достичь ничьей в позиции 14 – **1.♔a2 ♔c3 2.♔b1 ♔b3 3.♔c1 ♔c3 4.♔b1 ♔b3**; можно играть и по-иному. В позиции 15 белый король одолевает черную ладью: **1.♔c2 ♖a** 3 **2.♔b2!** (централизация). Не спастись черному слону в позиции 16 – **1.♔c2!** В положении 17 после **1.♔b4** партия закончится ничьей. В позиции 18 сразу решает **1.♔a2!** В положениях 19–21 для ничьей достаточно не ставить свои фигуры под бой. В позиции 19 следует начать с **1.♔a2**, в положении 20 – с **1.♖a4**, в положении 21 – с **1.♔d2.**

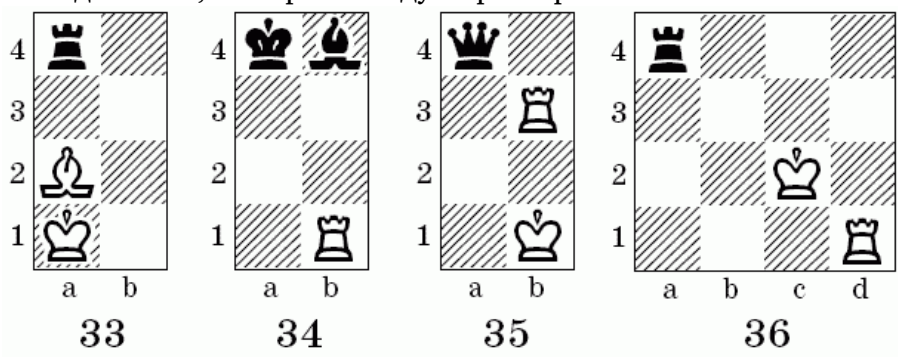
С детьми 4,5 лет разыграйте и положения 22–32:

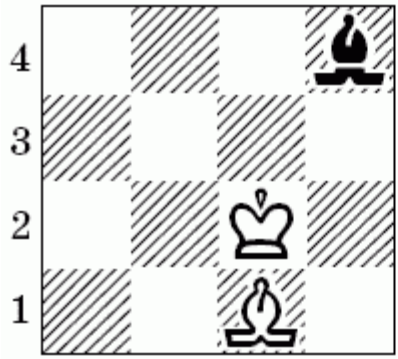




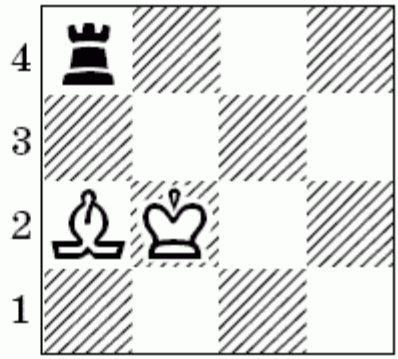
В позиции 22 выигрывает **1.**♔**:b1** ♗**b2 2.**♔**:b2.** А вот в положениях 23–26 белым не избежать поражения. В позициях 23 и 24 у белых фигур нет полей для отступления, в позиции 25 ладья теряется после **1.**♖**b1** ♔**a2**, а в положении 26 после **1.**♗**a1** ♔**a2** или **1...** ♔**a3** проигрывается белый слон. В позиции 27 белые выигрывают путем **1.**♔**b2** ♖b3 (не лучше и другое) **2.**♔**:a2**, и черной ладье некуда отступить. В следующих трех положениях белые фигуры беспомощны против черного короля. В позиции 28 белым приходится играть **1.**♗**b2**, и после **1...** ♔**b3** (или **1...** ♔**b4**) **2.**♗**a1** ♔**a3** слон проигрывается. В положении 29 у белых два равноценных первых хода: **1.**♖**b1** и **1.**♖**c2**, но в обоих случаях черные централизуют короля и легко выигрывают. В первом случае после **1...** ♔**a2 2.**♖**c1** ♔**b2.** Во втором случае после **1...** ♔**b3 2.**♖**c1** ♔**b2.** В позиции 30 белые вынуждены сыграть **1.**♗**c1**, и теперь после наиболее точного **1...** ♔**a2** слону придется встать под бой. В позиции 31 решает **1.**♔**b2!** Например: **1...** ♖b3 **2.**♔**:a2** ♖**c** 3 **3.**♔**b2**, всё! В положении 32 белые играют **1.**♗**a** 3, и черные легко выигрывают, например, после **1...** ♔**a2 2.**♗**b4** ♔**b3.**

С детьми 5,5 лет рекомендуем разыграть и положения 33–38:





37



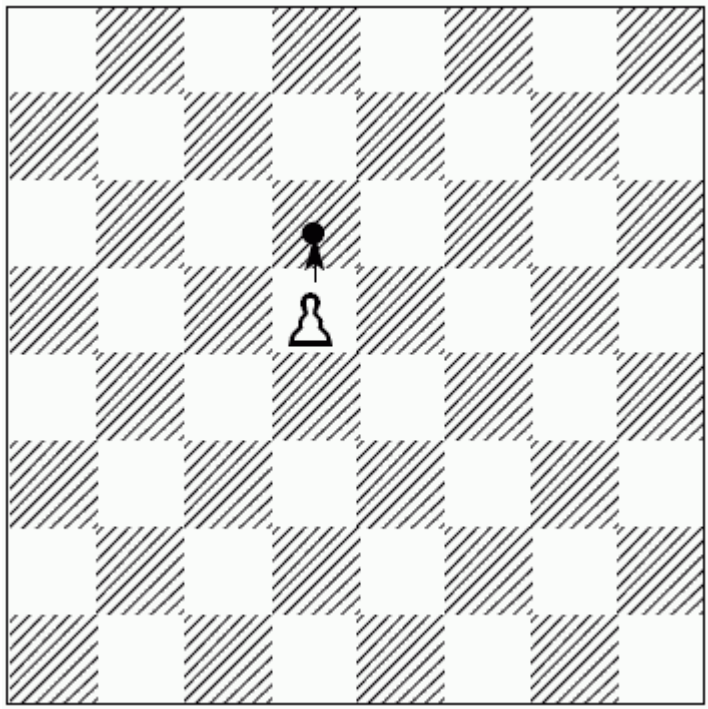
38

В позиции 33 белым следует играть **1.♔b2** (нельзя ходить белым слоном, ведь тогда король оказывается под боем, а **1.♔b1** ничего не дает, так как черные сыграют **1...** ♖**b4**, и королю придется вернуться на место) **1...** ♖**b4 2.**♗b3 (или **2.♔a3**), и ладья теряется. Лишь искусной игрой белые могут добиться ничьей в позиции 34. Нельзя играть **1.**♖**a1?** из-за **1...** ♔**b3** (но не **1...** ♗**a3 2.**♖**b1!** ♗**b4**, и получается исходное положение) **2.**♖**b1** ♔**a3 3.**♖**a**1 ♔**b2 4.**♖**a4** ♗**a** 3, и ладья в западне. К ничьей ведет только **1.**♖**b2** ♔**a3** (или **1...** ♗**a3 2.**♖**b1!** ♗**b4 3.**♖**b2**)**2.**♖**b1** ♔**a4 3.**♖**b2!**, и черным не усилить свою позицию. Гораздо легче для разыгрывания положение 35. После **1.**♔**b2** черный ферзь оказывается в капкане. В позиции 36 сразу выигрывает **1.**♔**b3,** в позиции 37 – **1.**♗**b2**, в позиции 38 – **1.**♗b3 ♖b4**2.**♔**c3.**

Глава 13
Белая пешка

– А какие шахматные фигуры самые слабые? – спросила Дюймовочка.

– Пешки, – ответил Незнайка и поставил на шахматную доску белую пешку.

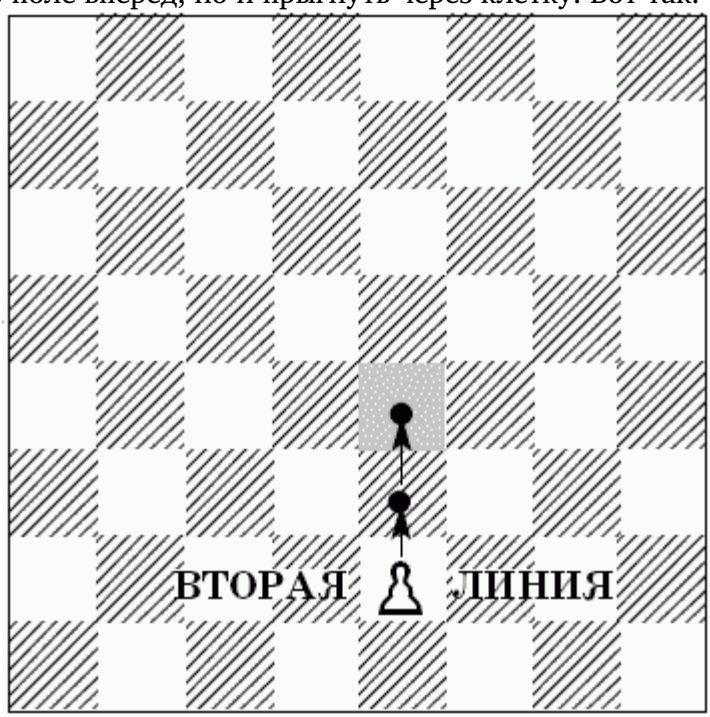


Пешки ходят только вперед: на одну клетку по прямой. Поэтому в таком положении у белой пешки есть только один ход. – Значит, белая пешка всегда-всегда ходит только на одно поле вперед? – уточнил Гурвинек. – Нет, не всегда. Если белая пешка стоит на второй линии… – начал Незнайка, но Петрушка перебил его:

– На какой еще второй линии?

– Ох, братцы, я же еще не сказал вам, что линии-дорожки, которые идут слева направо, имеют свои названия. Самая нижняя дорожка – это первая линия. За ней идет вторая линия. Потом третья, четвертая, пятая, шестая, седьмая, восьмая. Вот смотрите:

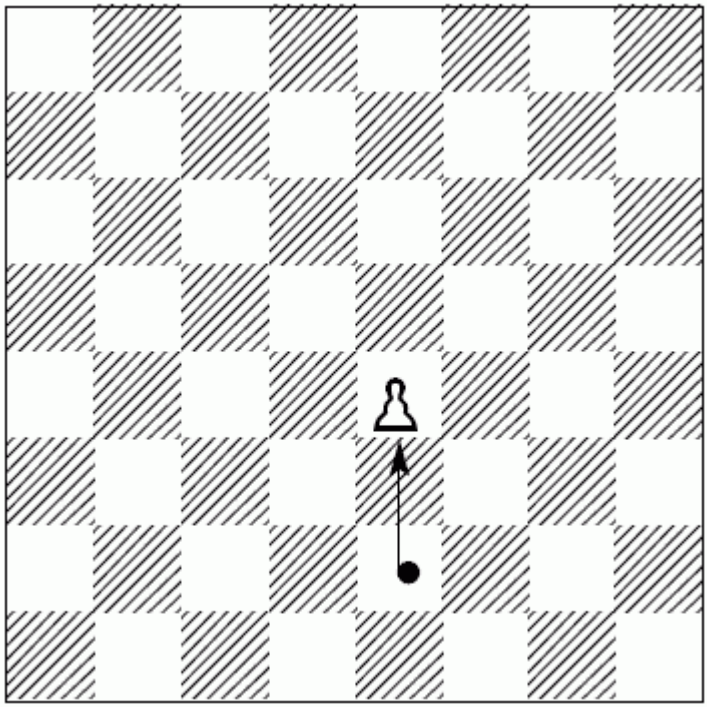
– Так вот, – продолжил Незнайка. – Если белая пешка стоит на одном из полей второй линии, то она может не только пойти на одно поле вперед, но и прыгнуть через клетку. Вот так:



– А мы поиграем этой белой пешкой? – спросил Петрушка.

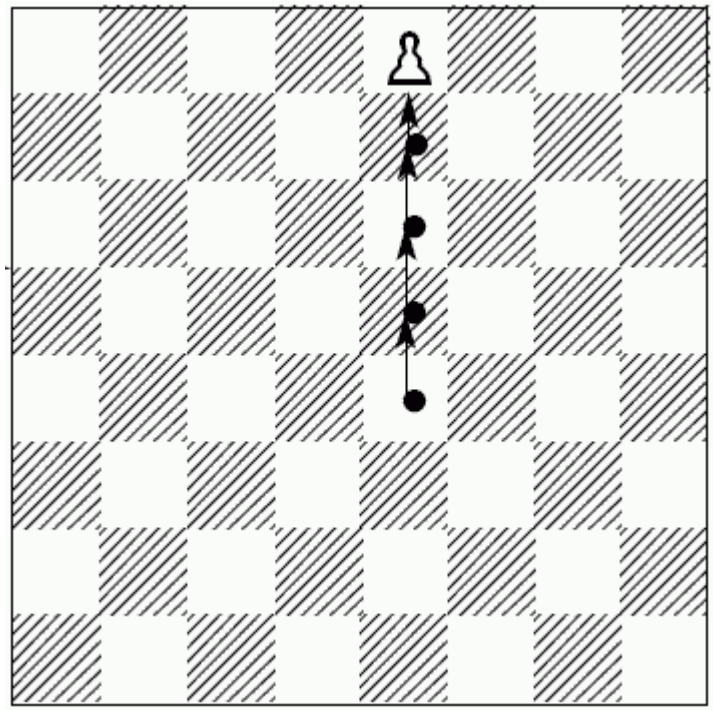
– Поиграем, – сказал Незнайка. – Начинай.

– Я пойду через клетку, – сказал Петрушка и двинул пешку вперед:



– Теперь пешка может шагнуть только на одно поле, – вздохнул Чиполлино и послал пешку дальше вперед.

Тут к белой пешке потянулись сразу три руки, и за три хода она дошагала до края доски. Вот сюда:



Советы родителям

Расположите белую пешку на одном из полей второй горизонтали и поочередно с ребенком передвигайте ее, пока она не дойдет до последней горизонтали. Просите малыша идти пешкой из начального положения иногда на одну клетку, иногда через клетку. Поиграйте в следующие дидактические игры: «Чемпион». Белая пешка стоит на любом поле второй горизонтали. Вы с ребенком по очереди ходите этой пешкой. Первый ход делает малыш. Выигрывает тот, кто передвинет белую пешку на восьмую горизонталь. Как несложно убедиться, результат игры зависит от первого хода ребенка: если он пойдет пешкой через клетку, то он выигрывает, а если – на одну клетку, то проигрывает.

«Кто первый?». Поставьте рядом на второй горизонтали две белые пешки. Одной из них будет играть малыш, второй – вы. Начинает ребенок. Выигрывает тот, чья пешка первой достигнет последней горизонтали. Очевидно, что если пешка малыша продвинется первым ходом через клетку, то он и победит.

«На второй и третьей». Расположите одну из белых пешек на второй горизонтали, другую – на иной вертикали на третьей горизонтали. Играете аналогично игре «Кто первый?». Малыш

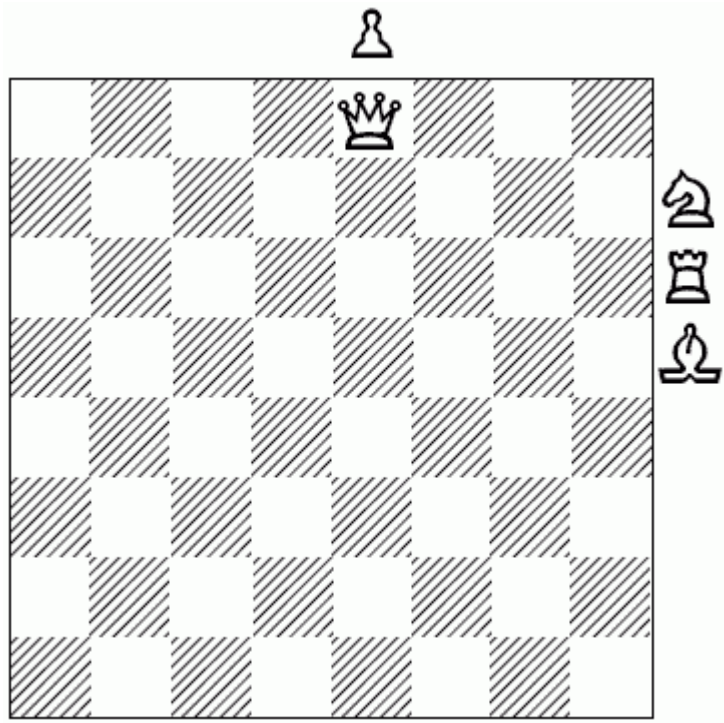
ходит пешкой, расположенной на второй горизонтали. Если он первый ход делает этой пешкой через клетку, то побеждает.

«Весь отряд – восемь в ряд». Попросите ребенка расставить все белые пешки на второй горизонтали. Обычно дети с удовольствием ставят рядом однотипные фигуры, ход пешкой не вызывает затруднений даже у малышей.

Глава 14
Превращение пешки

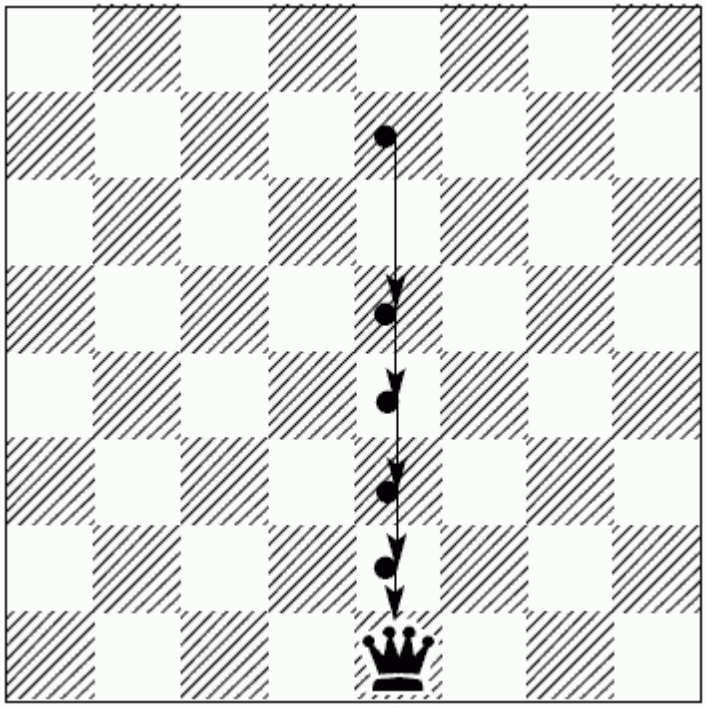
– А дальше идти некуда. Только с шахматной доски спрыгнуть, – огорчился Щелкунчик. – Верно, братцы, – поддакнул Незнайка. – Тут белая пешка спрыгивает с доски, а на ее место ставится белый ферзь, ладья, слон или конь. Как выгоднее.

– Понял! – закричал Пиноккио. – Когда белая пешка доходит до последнего поля, на нем она как бы превращается в любую белую фигуру, кроме короля… Я превращу ее в ферзя. Это моя любимая фигура.



– Запомните: белая пешка шагает на последнее поле и превращается в другую фигуру за один ход, – сказал Незнайка. – А когда белая пешка в ферзя превращается, она так все ферзем и играет? – спросил Мурзилка. – Конечно, братцы, – кивнул Незнайка. – И черная пешка так же. Только ходит черная пешка вниз по прямой на одно поле. А с седьмой линии черная пешка может пойти и на одну клетку, и через одну. Вот так:

– Давайте и черную пешку в ферзи проведем! – крикнул Пиноккио и продвинул черную пешку через клетку вниз. Затем черную пешку подхватили необыкновенные человечки, довели ее до первой линии и превратили в черного ферзя. Вот так:



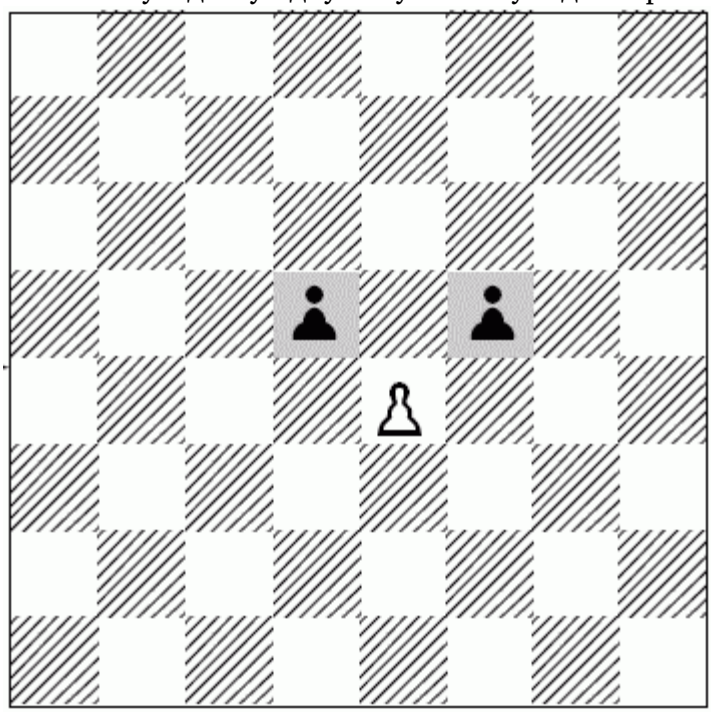
– Молодцы, – похвалил Незнайка. – Есть у вас способности к шахматам.

Советы родителям

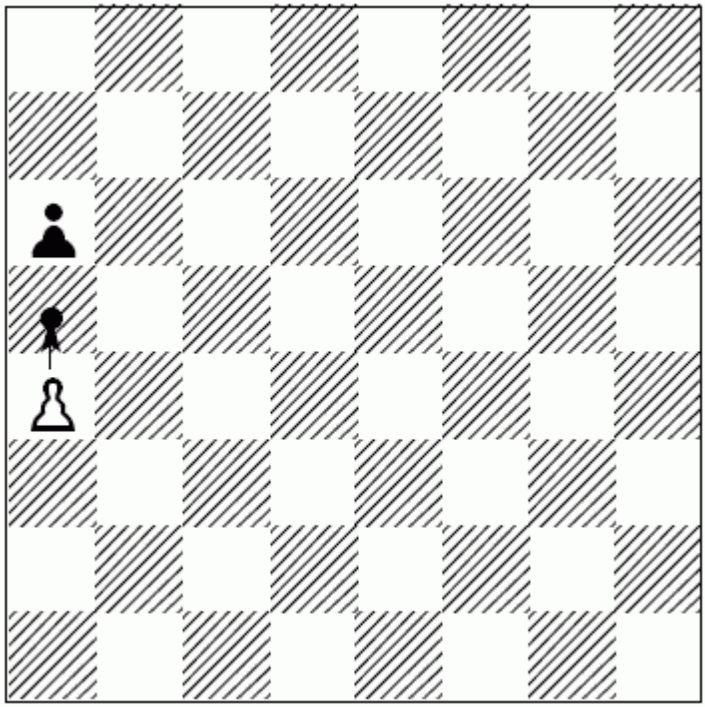
Для закрепления нового материала поиграйте в дидактическую игру «Чемпион» белой пешкой, затем черной пешкой. Выигрывает тот, кто превратит пешку в ферзя, ладью, слона, коня. Объясните ребенку, что ферзь – самая сильная фигура, поэтому выгоднее всего превращать пешку именно в ферзя. Также поиграйте в дидактические игры «Кто первый?» и «На второй и третьей» белыми, затем черными пешками. После этого поиграйте в дидактическую игру «Кто первый?» белой пешкой против черной. Белая пешка должна стоять на второй горизонтали, а черная – на седьмой горизонтали. При этом белая пешка должна отстоять от черной по крайней мере на две вертикали. Например: белая пешка «b2» против черной пешки «e7». Или белая пешка «a2» против черной «c7». В первом варианте игры побеждает тот, кто первым превращает свою пешку в иную фигуру. Во втором варианте игры пешки превращаются в ферзей, ладей или слонов (но не в коней, ведь ход коня ребенок еще не освоил), и игра продолжается превращенными фигурами на «уничтожение».

Глава 15
Бьем наискосок

– Пешки бьют тоже прямо? – спросил Щелкунчик. – Нет, бьют пешки наискосок на одно поле вперед: направо или налево. Назад пешки не ходят и не бьют. Посмотрите, в таком положении белая пешка может побить любую черную пешку, – сказал Незнайка, ставя на шахматную доску одну белую пешку и две черных.



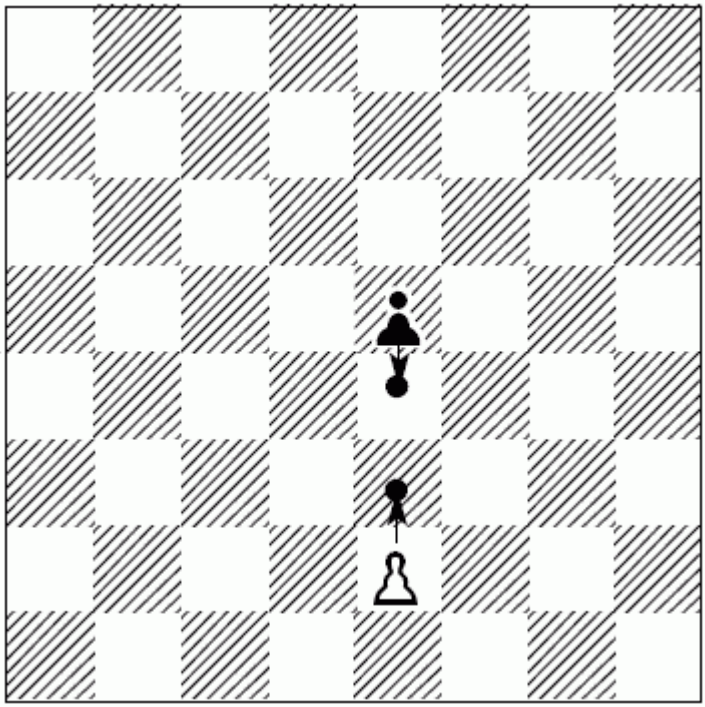
– А при ходе черных любая черная пешка может побить белую пешку, – добавила Дюймовочка. – Получается, что белая пешка бьет вверх, а черные бьют вниз, – проговорил Петрушка. – Теперь, братцы, поиграем пешками. Белая пешка у Мурзилки, черная пешка у Щелкунчика, – объявил Незнайка и поставил такое положение:



– У меня только один ход, другого нет, – пробормотал Мурзилка и шагнул белой пешкой вперед. По прямой.

– А мне теперь дорога закрыта. Некуда пойти черной пешке. Значит, я проиграл, – огорчился Щелкунчик.

– Проиграл, – подтвердил Незнайка. – Теперь сыграют Пиноккио и Петрушка. – И Незнайка поставил пешки по-другому. Вот так:



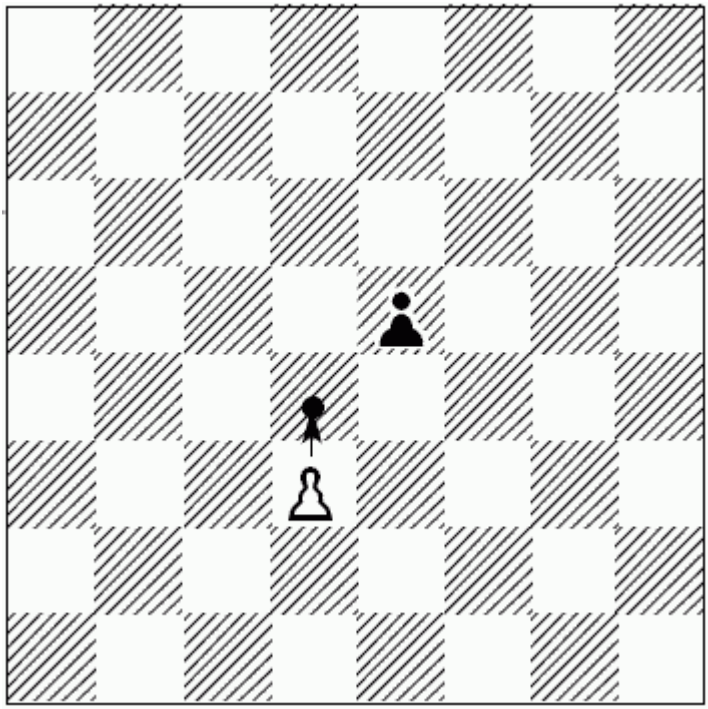
– Я тоже сейчас выиграю, – сказал Пиноккио и передвинул белую пешку на одно поле вперед. Петрушка сделал ход черной пешкой навстречу, и у Пиноккио все ходы кончились. Он проиграл.

– А ведь ты, Пиноккио, мог выиграть. Подумай как, – улыбнулась Дюймовочка.

– Знаю! – закричал Пиноккио. – Ведь у меня белая пешка стоит на второй линии. И она может прыгнуть через клетку! Так Пиноккио и сыграл. Теперь ходы кончились у Петрушки. Проиграл Петрушка.

– Я еще, еще хочу выиграть! – радовался Пиноккио. – Давай, Дюймовочка, с тобой поиграем.

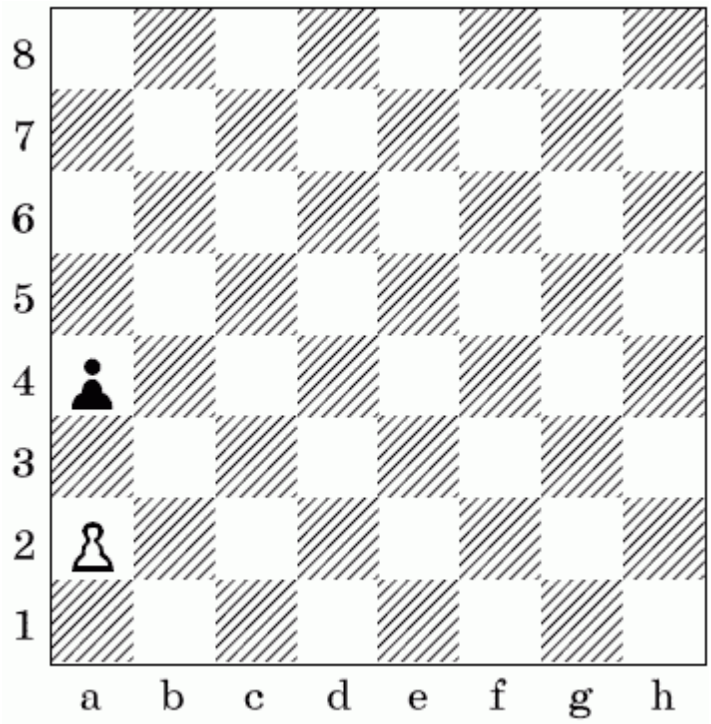
Только, чур, я опять белой пешкой, – добавил Пиноккио и поставил пешки вот так:



– Я иду вперед, – сказал Пиноккио и передвинул белую пешку на одно поле. Тут Дюймовочка долго не раздумывала. Она ррраз – и побила наискосок своей черной пешкой белую. Выиграла Дюймовочка.

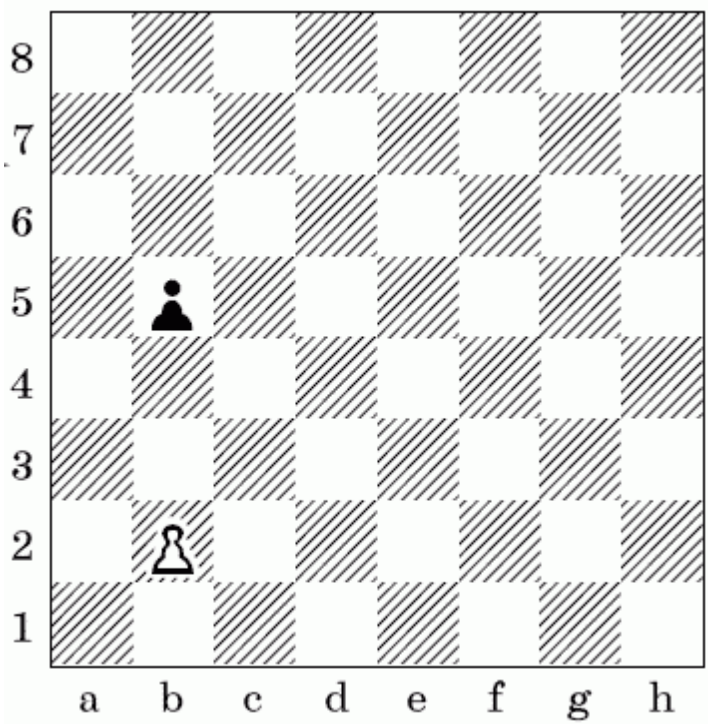
Советы родителям

Пешка лишь на первый взгляд имеет самый простой ход. Малышам не так-то просто освоить тонкости игры пешками. Вот, к примеру, взятие. В отличие от других фигур, которые бьют вражеские фигуры на тех же полях, на которые и ходят, пешки ходят по вертикали, а бьют по диагонали. И если поле перед пешкой занято другой фигурой – хода нет. К тому же идут пешки только вперед: белые пешки – от второй горизонтали до восьмой, а черные пешки – от седьмой горизонтали до первой. Попрактикуйтесь с ребенком в игре пешками на доске «восемь полей на восемь». Разыграйте такие положения:

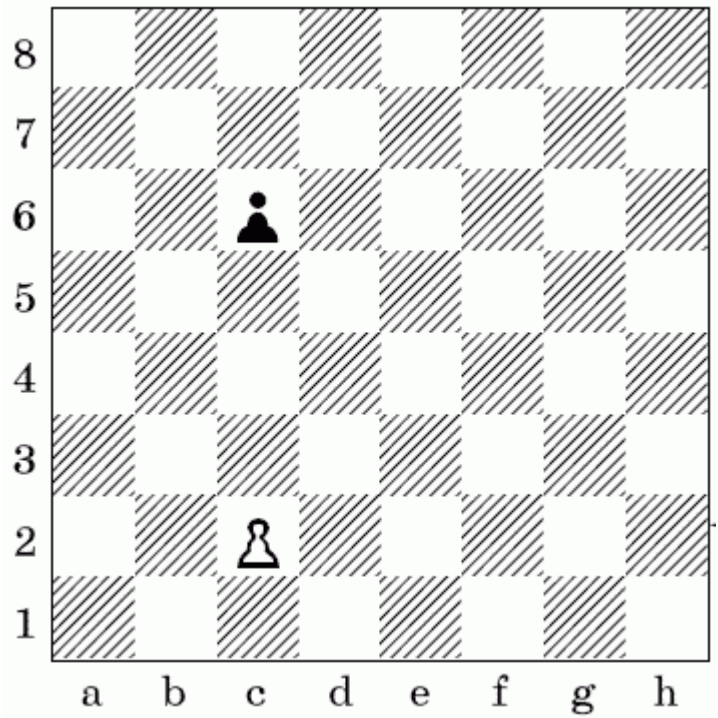


1. Начинает, как обычно, малыш.

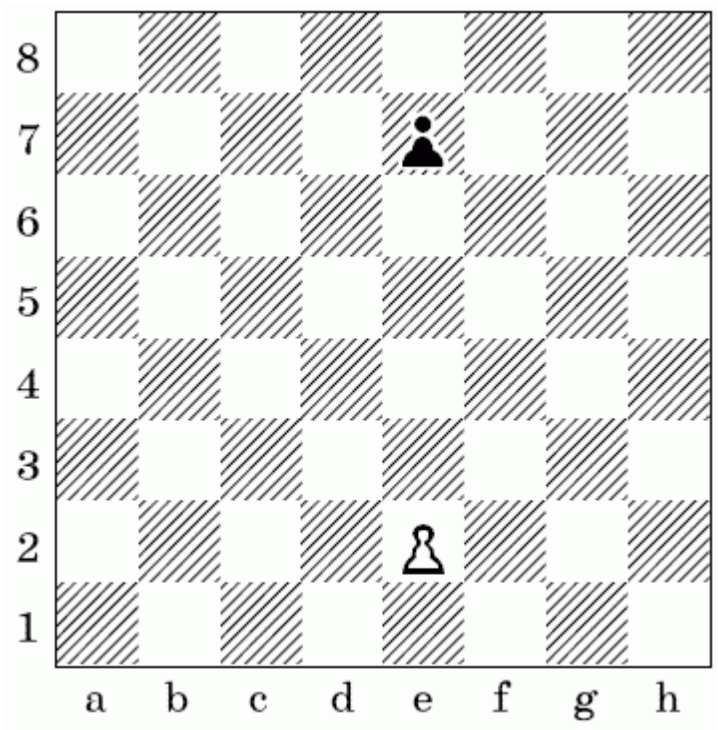
У него единственный ход **1.a3.** И партия окончилась. Черные проиграли, потому что у них нет ходов.



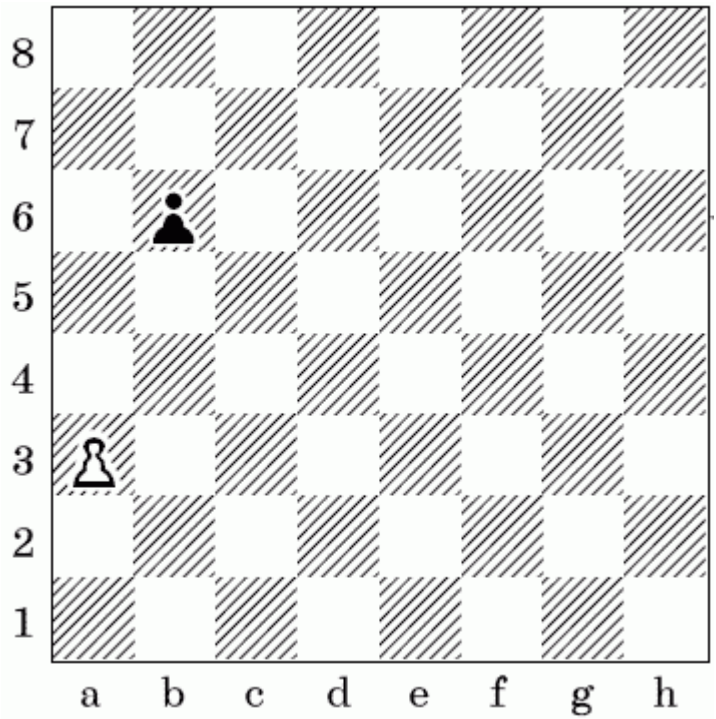
2. Уже это достаточно простое для нас с вами положение вызывает определенные затруднения у детей 3–4 лет. Они зачастую вначале играют **1.b3??**, и после **1…b4** белым нечем ходить. Правильно **1.b4!**, и уже у черных нет хода.



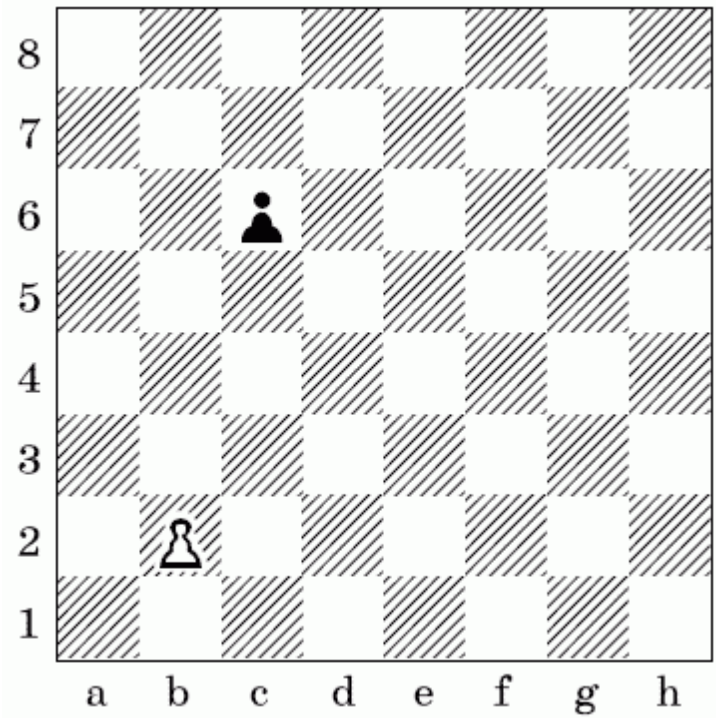
3. Это положение еще хитрее. Выигрывает только **1.c3!! c5 2.c4.** А вот после **1.c4?? c5** верх берут черные.



4. Здесь белые начинают, но проигрывают. Не выручает ни **1.e4 e5!**, ни **1.e3! e6! 2.e4 e5.** Поэтому в этом положении белыми лучше поиграйте вы.

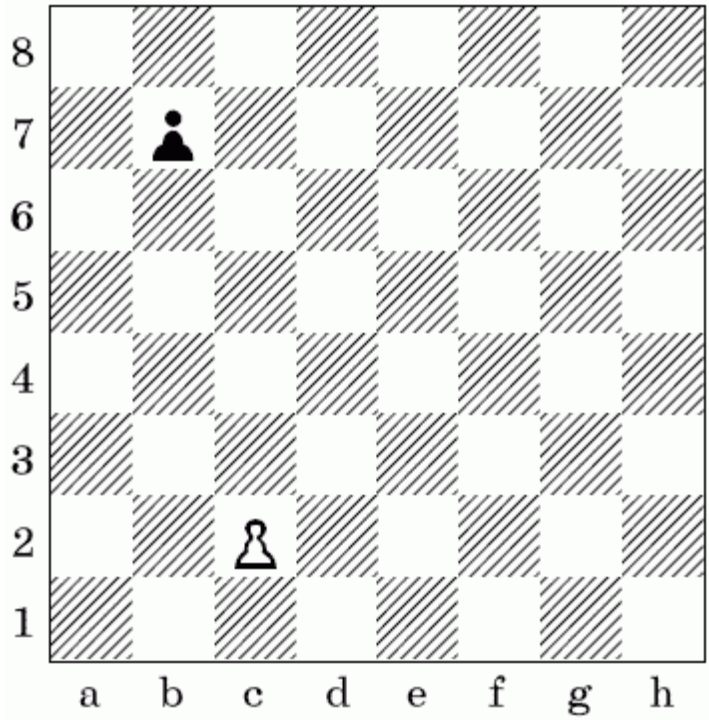


5. Белые тут выигрывают в два хода: **1.a4b5 2.ab!** (т. е. белая пешка с вертикали «a» побила черную пешку с вертикали «b» и встала на поле «b5»).



6. Здесь белым невыгодно играть **1.b3??** из-за **1…c52:b4 cb.** Правильно **1.b4! c5 2.bc!**

Победа!



7. И здесь, как и в позиции 4, белые начинают, но терпят поражение. Не спасает ни **1.c4b62.c5 bc**, ни **1.c3b52.c4 bc.** Поэтому и тут поиграйте белыми.

Теперь имеет смысл заострить ваше внимание на одном шахматном правиле, сложном для восприятия даже 6-летнего ребенка. В зависимости от возраста и способностей вашего ребенка сами решайте, стоит на данном этапе обучения познакомить его с этим правилом или нет. Но вы-то это правило должны знать. Это так называемое **взятие на проходе**. Поставьте белую пешку на «a2», черную – на «b4».

Правило гласит: если белая пешка со второй горизонтали или черная пешка с седьмой горизонтали совершают ход через клетку и оказываются на одной горизонтали и смежной вертикали с пешкой противника, то пешка противника может ее побить так, как будто был сделан ход не через клетку, а на одну клетку. Таким образом, в нашем примере, если белая пешка пойдет на поле «a4», то черная переходит с поля «b4» на поле «a3», а белая пешка убирается с шахматной доски: **1.a4 ba!** Рассмотрим второй пример. Белые: b5, черные: c7. Ход черных.

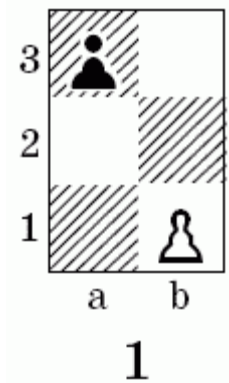
Если здесь черная пешка с поля «c7» перейдет на поле «c5» (в общем-то у черных нет выбора – если **1…c6**, то тоже **2.bc!**), то белая пешка перейдет с поля «b5» на поле «c6», а черная пешка убирается с доски: **1…c5 2.bc!**

Если же взятие на проходе не производится (его можно и

совершать, и не совершать – как выгоднее), то уже на следующем ходу и в дальнейшем его выполнять нельзя (для этих двух пешек).

Следует также учесть, что правом бить пешку на проходе обладают только пешки – другие фигуры на проходе не бьют.

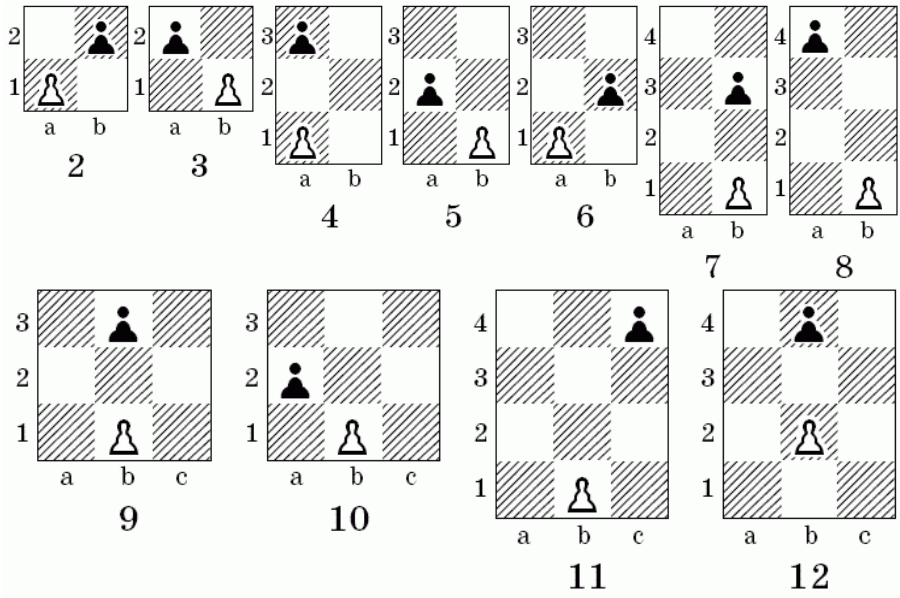
Взятие на проходе лучше объяснить после проработки последней главы этой книги. Рекомендуем поиграть пешками и на фрагментах шахматной доски. Но в этом случае мы должны сделать небольшие допущения: пешки не имеют права ходить через клетку (и, естественно, бить на проходе), белые пешки имеют право находиться на первой горизонтали (чтобы не сужать игровые возможности. При игре на доске «восемь полей на восемь» белые пешки никогда не располагаются на первой горизонтали), а черные – на последней. И еще одно замечание: пока мы не изучили ход коня, пусть пешки превращаются только в ферзя, ладью или слона. Объясните ребенку еще раз, что чаще всего пешку стоит превращать в ферзя – ферзь самая сильная фигура! Поясним на примере, почему на маленьких досках нелогично предоставлять пешкам права двойного хода и взятия на проходе (не касаясь того, что это сложно). Возьмем фрагмент шахматной доски «две клетки на три» – положение 1.

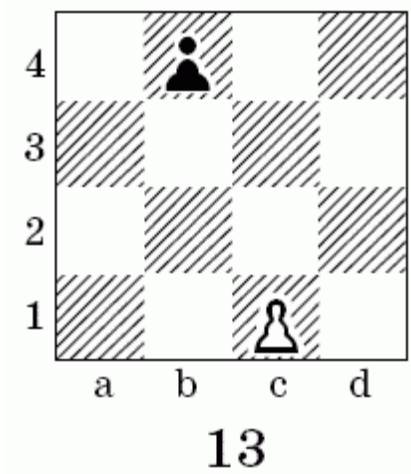


1

Если бы пешка обладала правом двойного хода, то она могла бы сейчас пойти на «b3» и превратиться в ферзя. Но при этом она перешла бы через «битое поле» «b2», и черные в соответствии с правилами могли бы бить на проходе. Но ведь ферзей на проходе не бьют! Нонсенс.

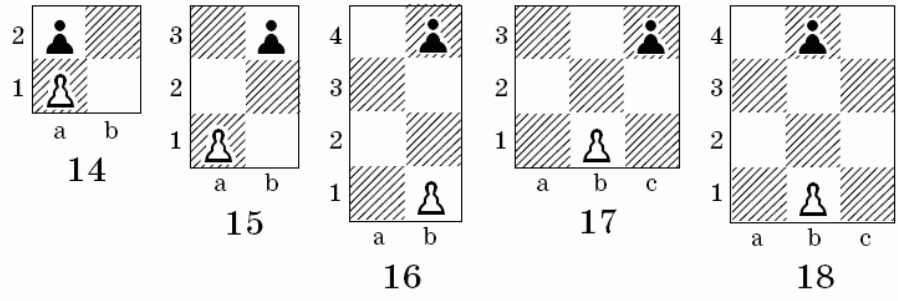
Впрочем, при обучении детей 6–7 лет опять-таки, чтобы не сужать игровые возможности партнеров на фрагментах шахматной доски (эти возможности и так достаточно ограничены), можно разрешить и двойной ход пешки, и взятие на проходе. Но для игры с детьми 3–5 лет на фрагментах шахматной доски пусть пешка не имеет Разыграйте с детьми 3,5 лет двойного хода (не прыгает че – следующие положения рез клетку). (2–13):





Во всех позициях белые начинают и выигрывают. В положениях 2, 3, 5, 6, 10 малыш побеждает в один ход, побив черную пешку. В позициях 4, 7, 9, 12 белая пешка совершает шаг вперед, и черным нет хода. В положениях 8, 11 и 13 белые берут черную пешку на втором ходу. Позиция 8: **1.b2!a3 2.ba!** Позиция 11: **1.b2c3 2.bc!** Позиция 13: **1.c2b3 2.cb!**

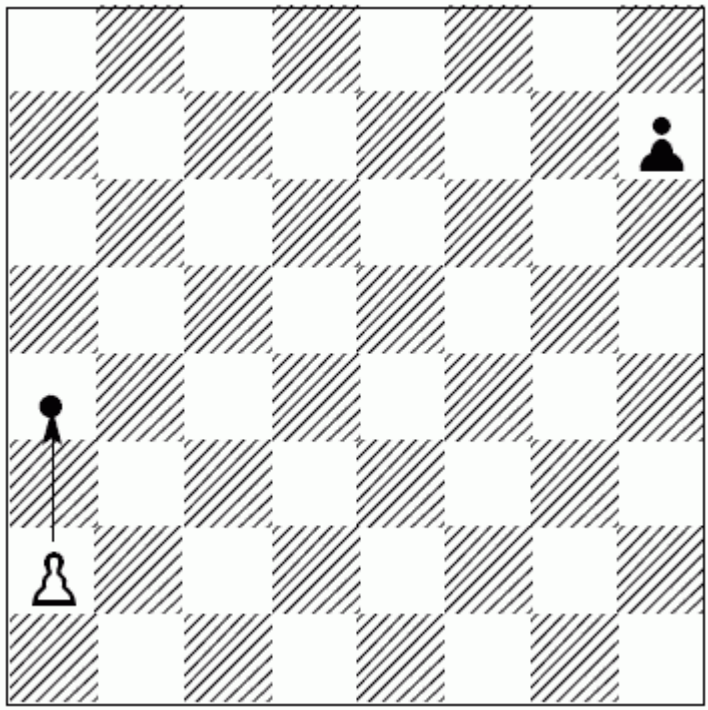
С детьми 4,5 и 5,5 лет разыграйте и положения 14–18:



В этих положениях начинают белые, но побеждают черные. В позиции 14 белые не могут сделать даже первого хода. В положении 15 белые проигрывают так: **1.a2 ba**, в положении 17 – так: **1.b2 cb**, в положениях 16 и 18 – так: **1.b2 b3.** Если малыш предложит, чтобы в позициях 14–18 белыми играли вы, соглашайтесь. Это важно. Значит, ребенок видит, что белые начинают, но проигрывают – начинает действовать «внутренний план», формируется образное мышление, зарождается логическое мышление. Все это предпосылки для успешной учебы в школе.

Глава 16
Игра продолжается

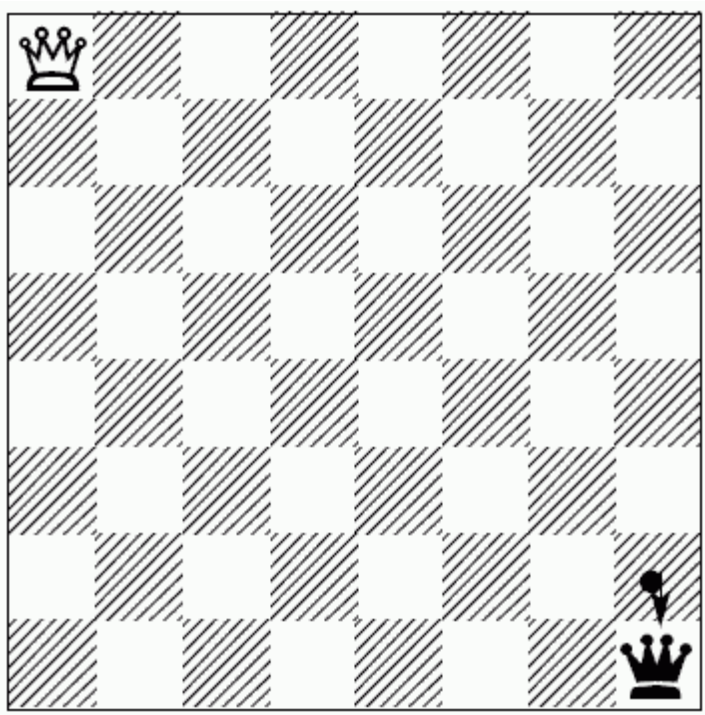
Затем Незнайка расставил такое положение:



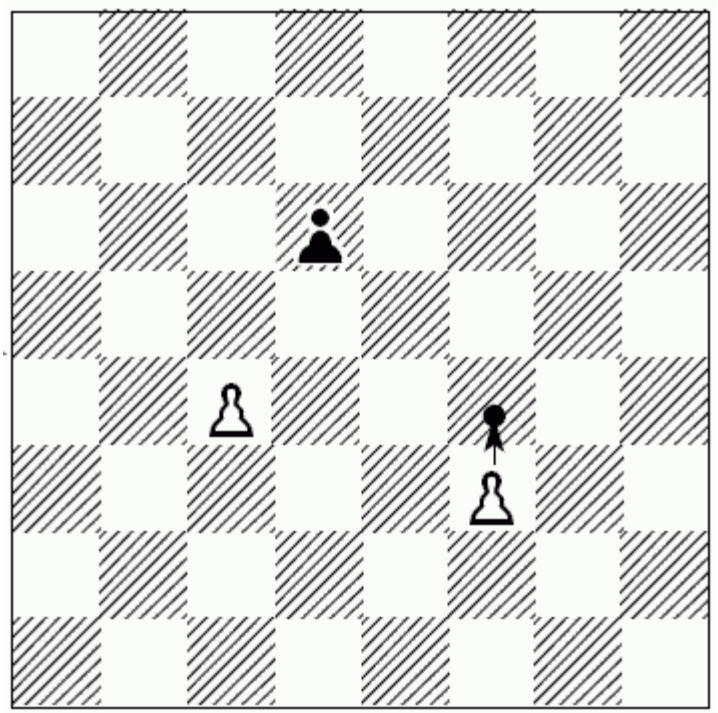
Белой пешкой стал играть Чиполлино, черной пешкой – Гурвинек. Игра началась. Чиполлино прыгнул белой пешкой через клетку. И Гурвинек прыгнул черной пешкой через клетку. Чиполлино пошел пешкой на одно поле вперед. И Гурвинек шагнул пешкой вниз.

Чиполлино вперед. И Гурвинек вперед – вниз. Чиполлино ступил белой пешкой на седьмую линию, а Гурвинек – черной пешкой на вторую линию.

Чиполлино превратил белую пешку в белого ферзя. И Гурвинек превратил черную пешку в черного ферзя. Вот так:

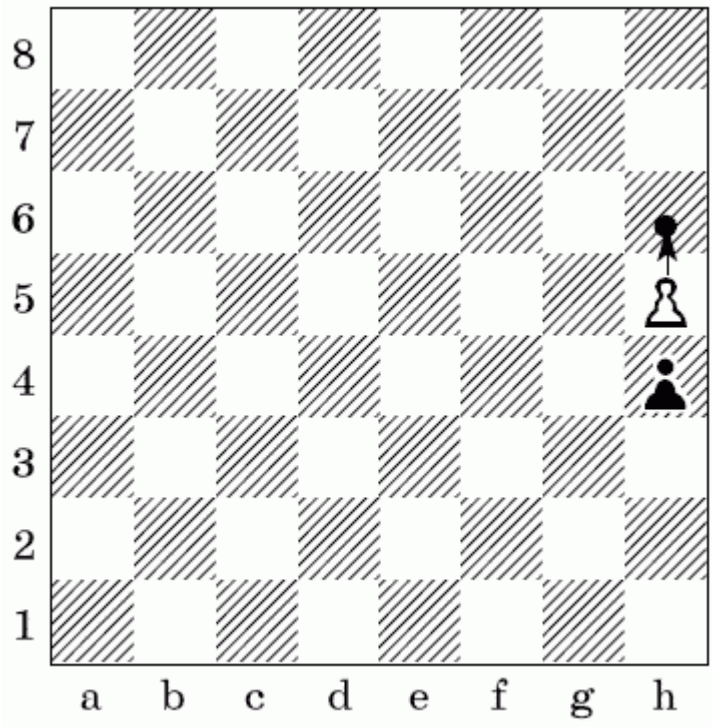


Чиполлино увидел, что черный ферзь стоит под ударом белого, и радостно побил черного ферзя. Наискосок. Победа! – Теперь играют Мурзилка и Петрушка. Мурзилка – белыми, – сказал Незнайка и расставил на шахматной доске новое положение. Вот такое:



У Мурзилки – две белые пешки. Какую же из них вести вперед? Сначала Мурзилка решил пойти левой пешкой, но вовремя заметил, что тогда черная пешка побьет его белую пешку. Наискосок.

И Мурзилка пошел вперед правой пешкой. На одно поле по прямой. И Петрушка проиграл. Ведь ему пришлось идти черной пешкой вниз навстречу белой пешке, и белая пешка наискосок побила черную пешку. Последнюю пешечную партию сыграли Дюймовочка и Чиполлино. Положение на шахматной доске было вот такое:

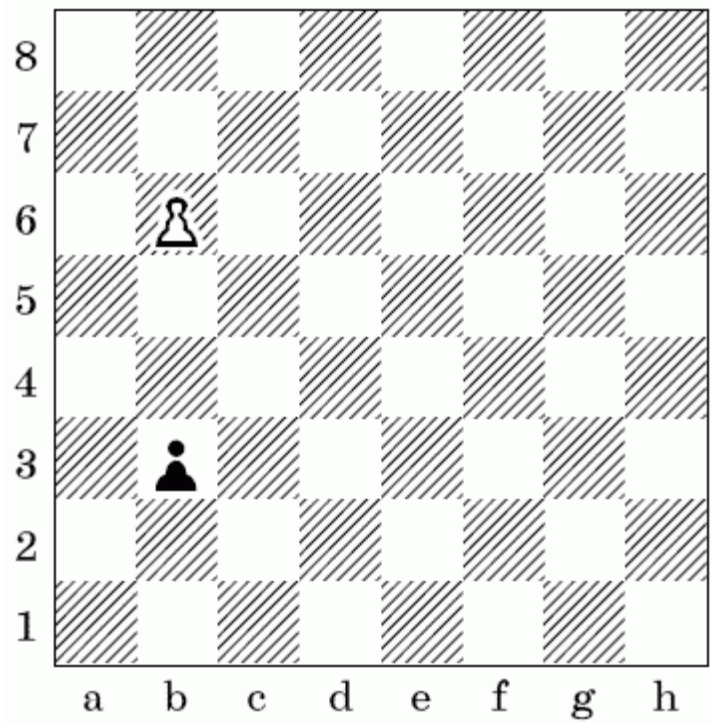


Дюймовочка начала игру белой пешкой, Чиполлино играл черной пешкой. Дюймовочка и Чиполлино по очереди сделали по три хода пешками и превратили их в ферзей. Сначала в белого ферзя превратилась белая пешка Дюймовочки, потом в черного ферзя превратилась черная пешка Чиполлино.

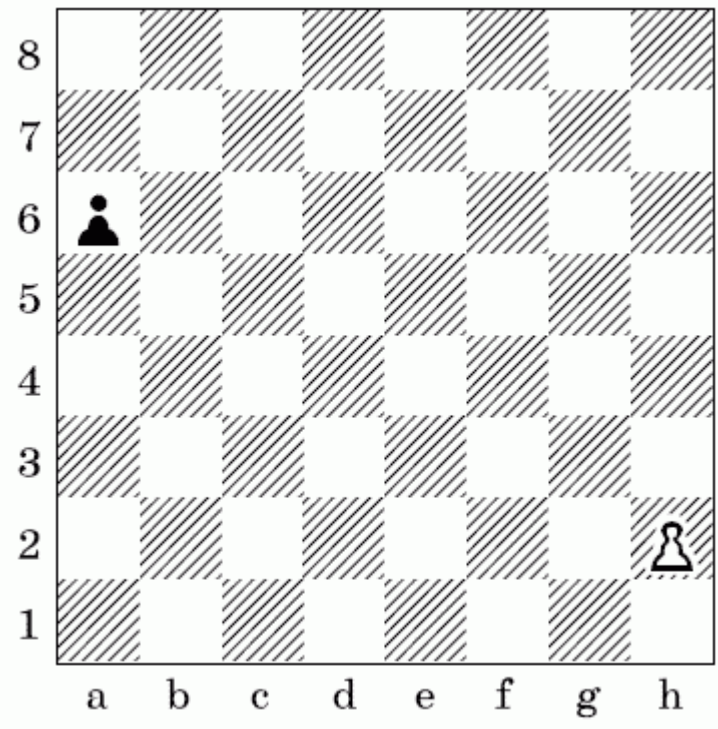
И белый ферзь Дюймовочки побил черного ферзя Чиполлино. По прямой. Выиграла Дюймовочка.

Советы родителям

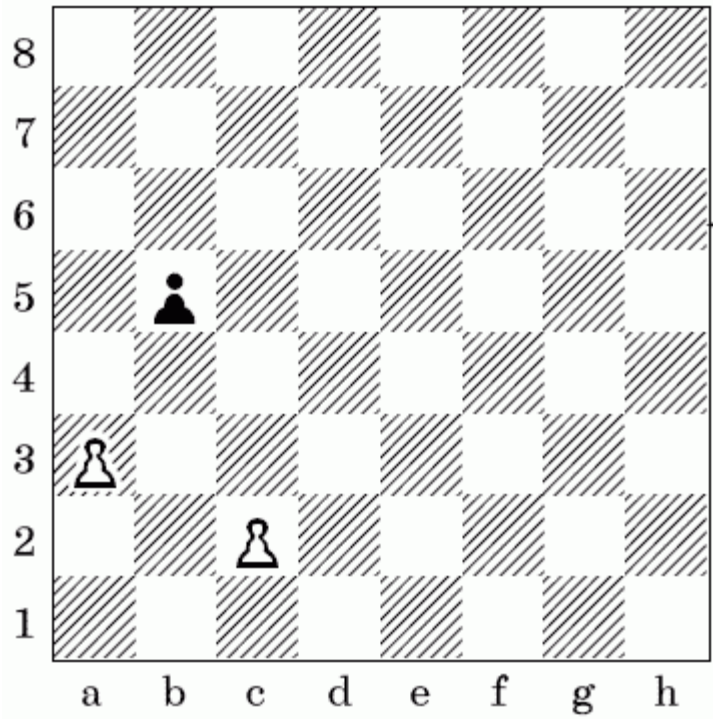
Разыграйте с ребенком положения, подобные помещенным в этой главе. Например:



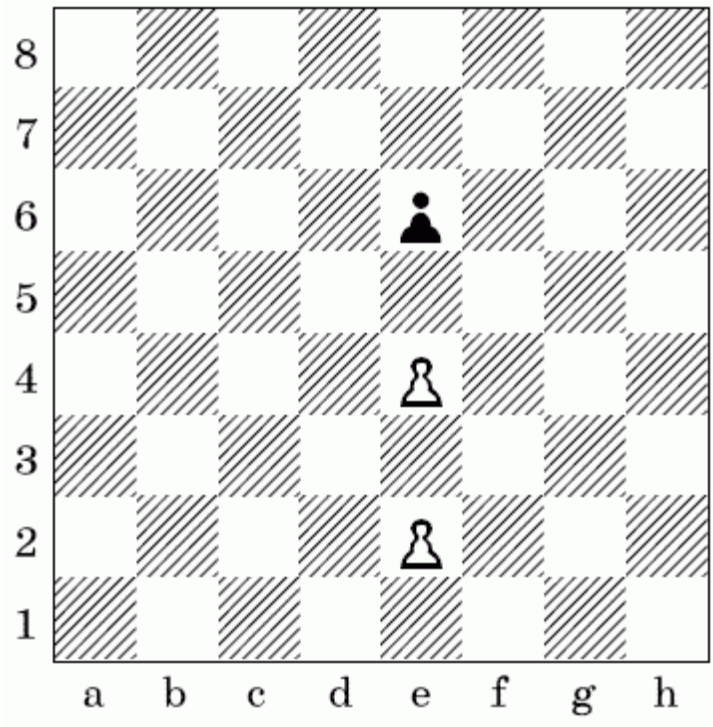
1. Белые выигрывают после **1.b7b2 2.b8** ♕(или **2.b8** ♖) b**1** ♕**3.** ♕**:b1!** (или **3.** ♖**:b1**).



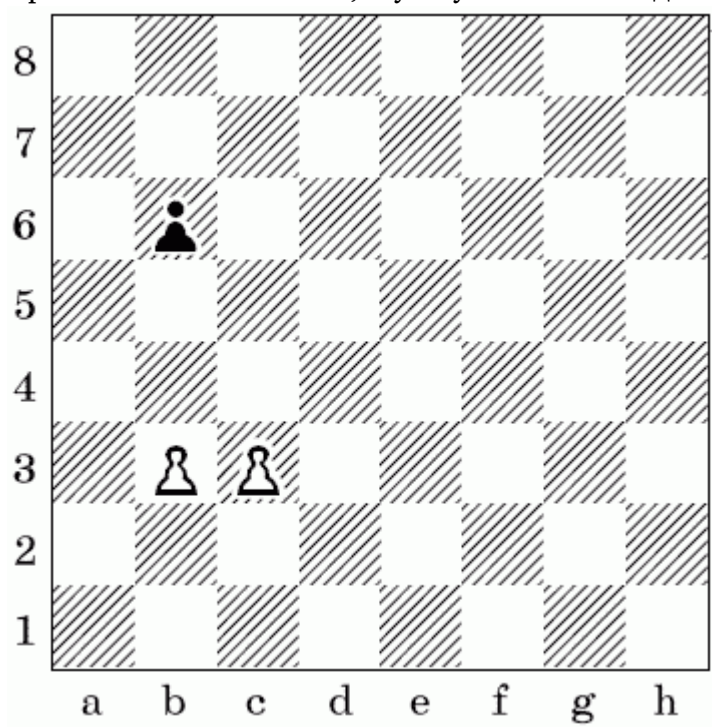
2. Здесь должно последовать 1**.h4!** (но не 1**.h3??a5**, и черные первыми проводят пешку в ферзи) **a5 2.h5 a4 3.h6 a3 4.h7 a2 5.b8** ♕(можно и **5.b8** ♗) **a1** ♕**6.**♕**:a1!** (или**6.**♗**:a1**).



3. Здесь белым плохо играть **1.a4??** из-за **1...ba** или **1.c4?? bc.** Выигрывает**1.c3!b4 2.ab**или **2.cb.**

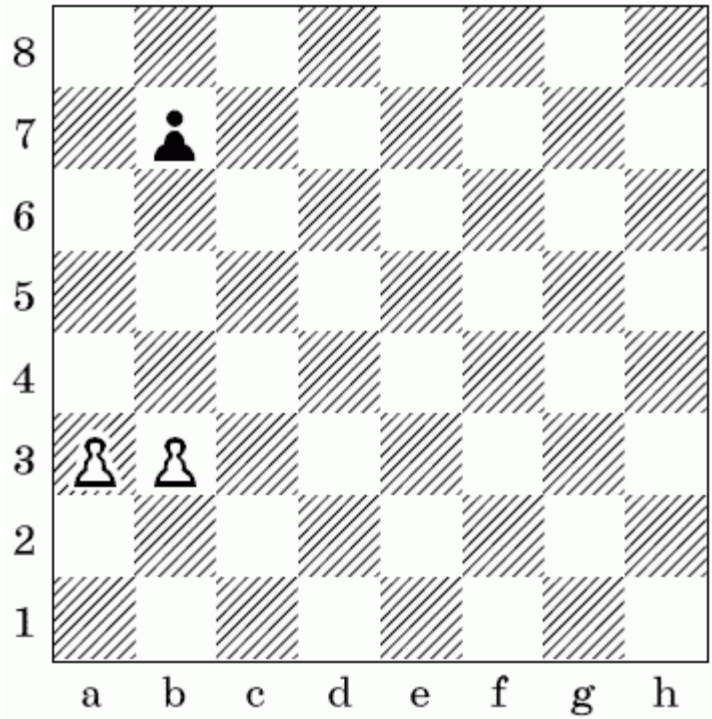


4. Правильно **1.e5**, и черная пешка заперта. Вместе с тем нельзя играть **1.e3??** из-за **1...e5**, и уже у белых нет ходов.

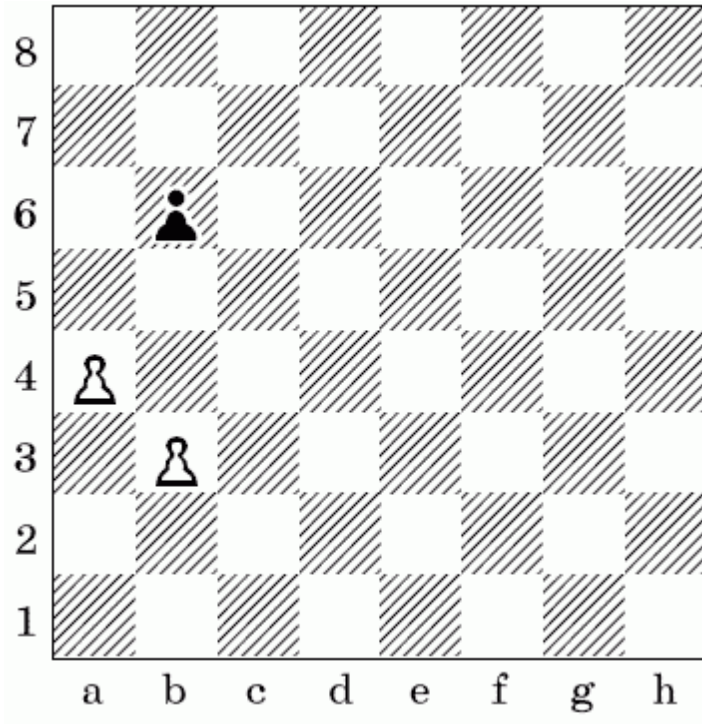


5. Нехорошо **1.b4?? b5**, и белым приходится отдавать свою

лишнюю пешку путем **2.c4 bc.** Эту идею полезно запомнить; после **1…b5** одна черная пешка успешно противостоит двум белым. Поэтому белым надо играть **1.c4!** (т. е. вначале вперед идет пешка, перед которой нет пешки противника). И теперь черные теряют свою единственную пешку **1…b5 2.cb.**

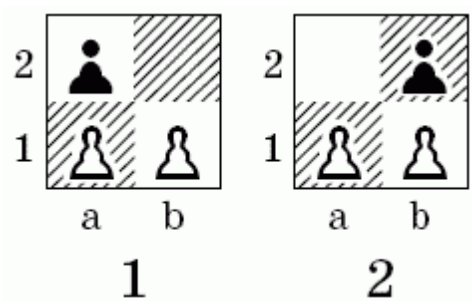


6. И здесь подтверждается правило, что двигаться вперед должна пешка, перед которой нет пешки противника. Выигрывает **1.a4!b6 2.b4!b5 3.a** b.А вот **1.b4?b5!** (но не **1…b6? 2.a4b5** З.**a** b) **2.a4b**аЗ.b**5 a** З **4:b6a25:b7a1** ♕**6.b8** ♕ведет только к ничьей.

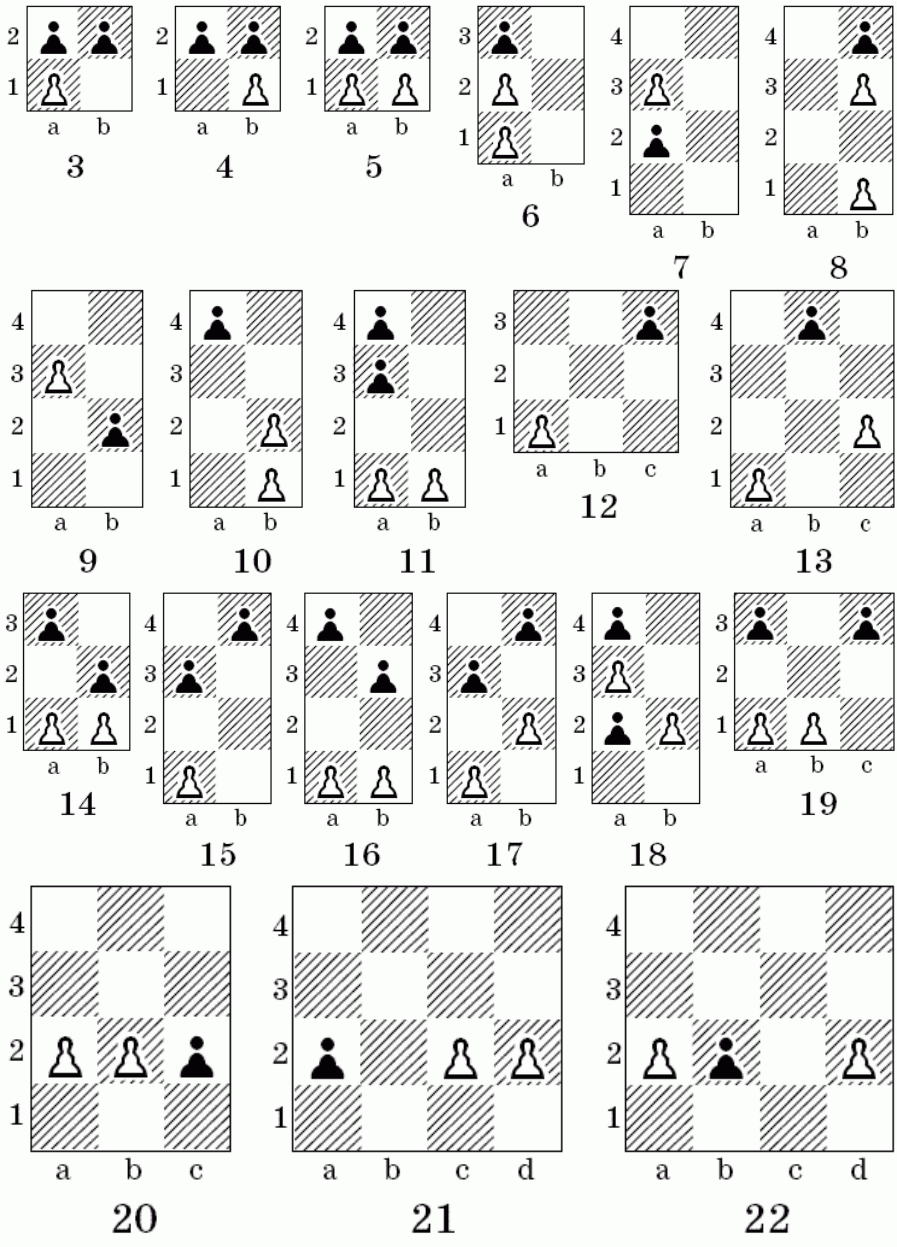


7. А в этом примере нельзя бездумно ставить пешку под бой **1.a5?? ba!2.b4 ab!** Выигрывает **1.b4! b5 2.ab**(или **2.a5**, но при прочих равных условиях лучше бить пешку партнера).

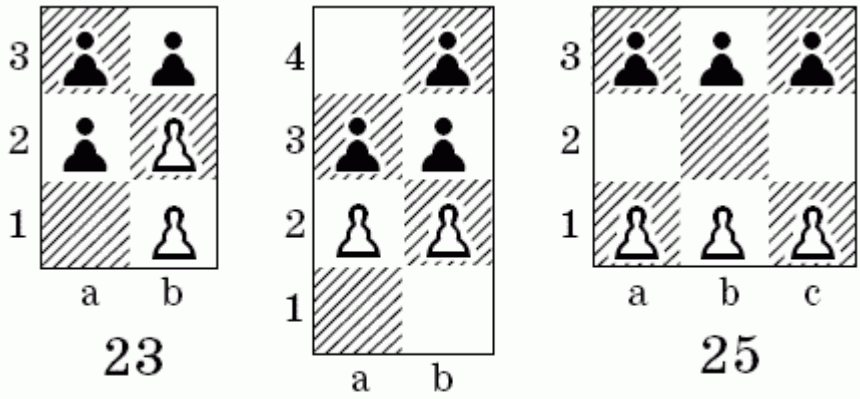
На фрагментах шахматной доски разыграйте с малышом не только двухпешечные и трехпешечные положения, но и позиции с большим количеством пешек. С детьми 3,5 лет разыграйте положения 1 и 2:



Кроме позиций 1 и 2 с детьми 4,5 лет разыграйте позиции 3–13:



С детьми 5,5 лет разыграйте и положения 14–22:



С особо одаренными детьми можете разыграть и позиции 23–25:

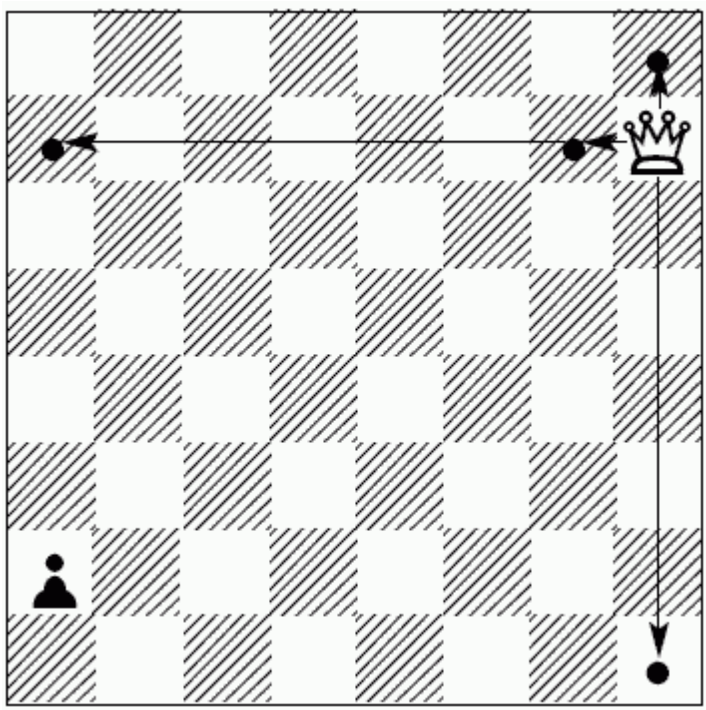
В положениях 1 и 2 белые выигрывают в один ход, побив черную пешку. В позиции 3 выигрывает **1.ab♕**(но возможно и **1.a** b♗) **a1 ♕2.♕:a1.** Зеркальная позиция 4 выигрывается так: **1.ba ♕b1 ♕2.♕:b1.** В положении 5 выигрывает и **1.ab♕,** и **1.ba ♕.** Например: **1.ab♕a1 ♕2.♕:a1** или **1...ab♕2.♕:b1.** Если же белые превращают пешку не в ферзя, а в иную фигуру, то они проигрывают. Например: **1.ba** ♗?b**a ♕!** или**1.ba** ♖?b**1 ♕! 2.♖b2 ♕:a1!**, и ладья в западне. В положении 6 белые проигрывают сразу же, обе их пешки лишены подвижности и не имеют хода. В позиции 7 следует играть **1.a4 ♕**(или **1.a4** ♖)**a1 ♕2.♕:a1.** В следующем положении белые играют **1.b2**, и у черных нет ходов. В позиции 9 выигрывает только **1.a4 ♕!b1 ♕2.♕a3!**, и черные должны ставить ферзя под бой. В позиции 10 белые побеждают, пожертвовав пешку 1:**b3** a**b**(или **1...a3 2.b4 ♕a2** 3.b**a**) **2.b2.** В положении 11 белым нельзя играть **1.b2? a2!2:b3 ab.** Но после **1.a2** обе черные пешки недвижимы. Пешечные гонки в позиции 12 завершаются в пользу белых: **1.a2 c2 2.a3 ♕**(или **2.a** 3 ♗) **c1 ♕3.♕:c1.** В положении 13 последует **1.a2!**, и черным придется отдать свою пешку. Взятие пешки в позиции 14 проигрывает: 1.**ab**a**b**, но после верного **1.a2!** черным нечем ходить. Пять ходов требуется сделать белым, чтобы одержать победу в позиции 15: **1.a2** b3 **2.aba2 3.b4 ♕a1 ♕4.♕b3,** и следующим ходом белые забирают черного ферзя. В положении 16 нельзя играть **1.a2?ba! 2:baa3,** но выигрывает **1.b2! a** 3 **2:bab2 3.a** b.Если в позиции 14 черную пешку бить было невыгодно, то в позиции 17 именно взятие решает: **1.ba!** (но не **1.b3? a2**, и белым нечем ходить) **b**a**2.a2.** В положении 18 белые изящно выигрывают 1:**b3** a**b**(или **1...a1 ♕2.ba ♕**и далее **3.♕b4** и **4.a4 ♕**) **2.a4 ♕b2 3.♕:a2b1**

♕**4.**♕**:b1.** В позиции 19 надо играть **1.a2 c2 2.bc**с победой. В положении 20 к ничьей ведет **1.a3? c1** ♕**2.a4** ♕ ♕**:b2.** Выигрывает **1.b3 c1** ♕**2.b4** ♕и затем 3.**a** 3 и **4.a4** ♕**.** В положении 21 решает **1.c3!** (но не 1.**d3a1** ♕**2.d4** ♕ ♕**:d4** 3.c3 ♕**:c3**) **a1** ♕**2.c4** ♕**,** затем **3.d3,4.d4** ♕**,** и два ферзя белых легко ловят одного ферзя черных. Так же двух ферзей проводят белые в положении 22 после **1.a3!** (не 1.**d3 b1** ♕**2.d4** ♕ ♕**:a2** с ничьей) b**1** ♕**2.a4** ♕ ♕**d3** (не лучше и другое) **3.**♕**d1** (самое точное) вскоре белые ставят второго ферзя и выигрывают. В положении 23 проигрывает кажущееся очевидным **1.ba** ♕**?** из-за **1…ab**♕**.** Правильно 1:**b**a**2!**, и теперь, какую бы пешку черные ни брали, им не избежать поражения. Например: 1**…ab2.ab**♕**b1** ♕**3.**♕**:b1.** Или 1**.:ba2.ba** ♕**a1** ♕**3.**♕**:a1.** В позиции 24 нельзя играть 1.**ab?** из-за 1**…ab**или **1…a2.** Выигрывает **1.ba!ba** 3 (не меняет дела 1**.:ba22.ab**♕**a1** ♕**3.**♕**b3!**; хорошо и **2.a4** ♕**b3! 3.**♕**a3!**, и черные теряют обе пешки) **2.aba2 3.b4** ♕**a1** ♕**4.**♕**b3!**, и черный ферзь проигрывается. Непросто белым достичь ничьей в положении 25. Проигрывает и **1.a2b**a**2:bac2**, и **1.c2bc2:bca2.** Надо играть **1.b2!** a**b**(или 1**…cb2.ab!a2! 3.c2bc4.b3** ♕с ничьей) **2.cb!** (но не **2.ab? c2!**, и у белых нет ходов) **2…c2!** (нельзя **2…cb?** из-за 3.**a** b) **3.a2b**a**4.b3** ♕**a1** ♕(или **4…c1** ♕**5.**♕**:a2** с ничьей) **5.**♕**:c2** ♕**a3 6.**♕**b1** ♕**c3** с бесконечной круговертью ферзей.

Глава 17
Ферзь, король, ладья и слон против пешки

– Я вам говорил, что пешка самая слабая фигура… пока не превратится в ферзя. Сейчас вы поиграете пешкой против других фигур и сами увидите, кто сильнее. Вот первое положение, – проговорил Незнайка и поставил на шахматную доску белого ферзя и черную пешку.

– Чур, я играю ферзем, я! – закричал неугомонный Пиноккио. – Ишь, хитрый какой! Всем хочется ферзем играть! – возмутился Чиполлино.



А Гурвинек согласился с Пиноккио:

– Ладно, я пешкой поиграю.

Пиноккио обрадовался и махнул ферзем через пять полей наискосок. Не заметил Пиноккио, что встал белый ферзь под бой черной пешки. Усмехнулся Гурвинек, побил черной пешкой белого ферзя. Наискосок. И превратил черную пешку в черного ферзя. Проиграл Пиноккио. – Эх ты, «я, я», – передразнил Незнайка Пиноккио. – Ты же мог и вправду выиграть. У тебя было целых четыре хода, которые выигрывали.

– Один ход я знаю, – догадался Петрушка. – Белому ферзю надо пойти вниз по прямой и встать в ближний правый угол доски. Тогда черная пешка Гурвинека пойдет вниз и превратится, например, в черного ферзя. И белый ферзь побьет черного ферзя. По прямой. По первой линии. Вот.

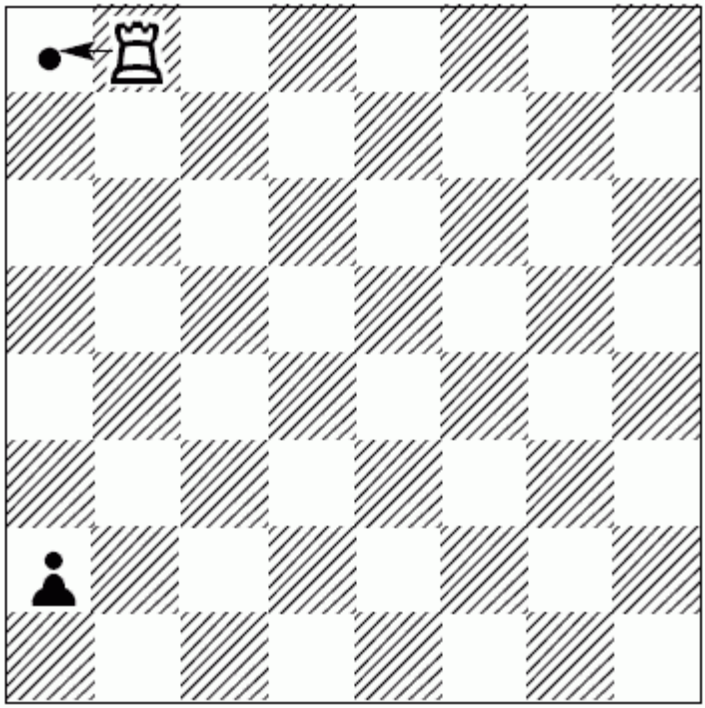
– А можно и по-другому, – предложил Щелкунчик. – Белый ферзь пойдет вверх, в правый дальний угол шахматной доски, – сказал он, – а когда черная пешка превратится в ферзя, белый ферзь побьет черного. Наискосок.

– А я знаю, как еще, – запрыгал Пиноккио. – Можно белым ферзем пойти налево по прямой на одно поле. Черная пешка станет черным ферзем, и белый ферзь побьет черного. Тоже наискосок.

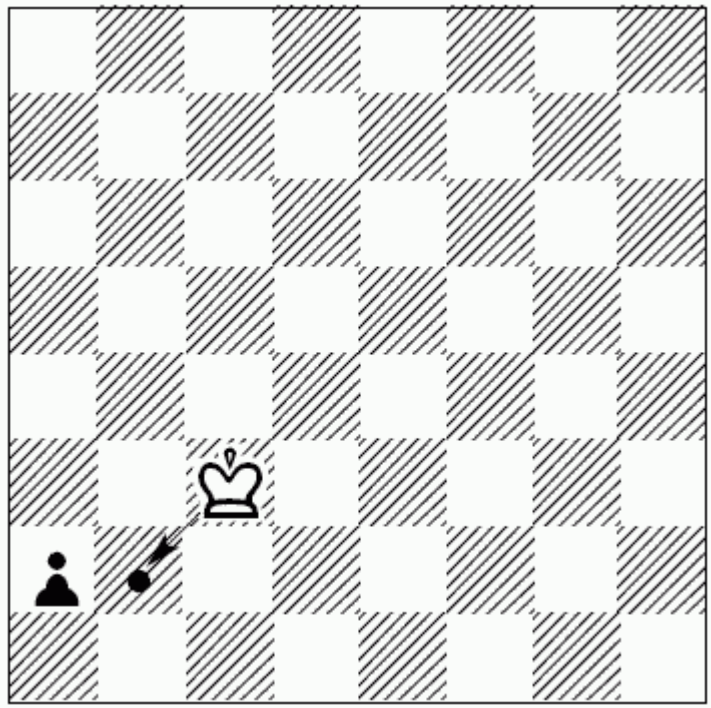
– И я знаю хороший ход, – сказала Дюймовочка. – Белый ферзь прыгнет налево по прямой через шесть полей. И потом побьет черного ферзя. По линии.

– Молодцы, – похвалил Незнайка. – Теперь новое положение, ладья против пешки, разыграют Мурзилка и Петрушка. Мурзилка играет белой ладьей, а Петрушка – черной пешкой. Начинай, Мурзилка. Мурзилка взялся за белую ладью и передвинул ее через всю доску вниз, на первую линию. Это была ошибка. Петрушка черной пешкой наискосок побил белую ладью и превратил пешку в черного ферзя. Выиграл Петрушка.

– Можно, я еще раз сыграю? По-другому? – спросил Мурзилка, вернул фигуры назад и передвинул белую ладью на одно поле – в левый дальний угол.



Петрушка почесал затылок, пошел черной пешкой вниз и превратил ее в черного ферзя. Настал ход Мурзилки, и он белой ладьей побил черного ферзя. По прямой. Выиграл Мурзилка. Потом за шахматную доску сели Чиполлино и Щелкунчик. Чиполлино взял себе белого короля, а Щелкунчик – черную пешку. Положение было вот такое:



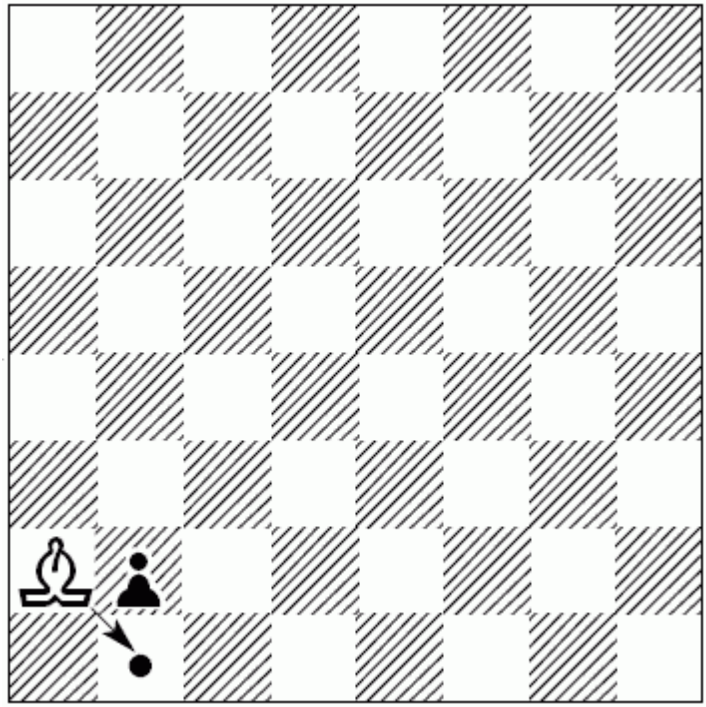
Сначала Чиполлино решил напасть белым королем на черную пешку так: пойти на одно поле налево. По прямой. Но вовремя заметил, что тогда черная пешка пойдет вниз и превратится в черного ферзя. И – берегись, король!

– Нет, я пойду не так, – прошептал Чиполлино и передвинул короля наискосок вниз. На одно поле налево.

Щелкунчик вздохнул, пошел пешкой вниз и превратил ее в черного ферзя.

Но белый король Чиполлино отважно побил черного ферзя. Наискосок. Победил Чиполлино. За шахматную доску сели Дюймовочка и Гурвинек.

Дюймовочке выпало играть белым слоном, а Гурвинеку – черной пешкой.



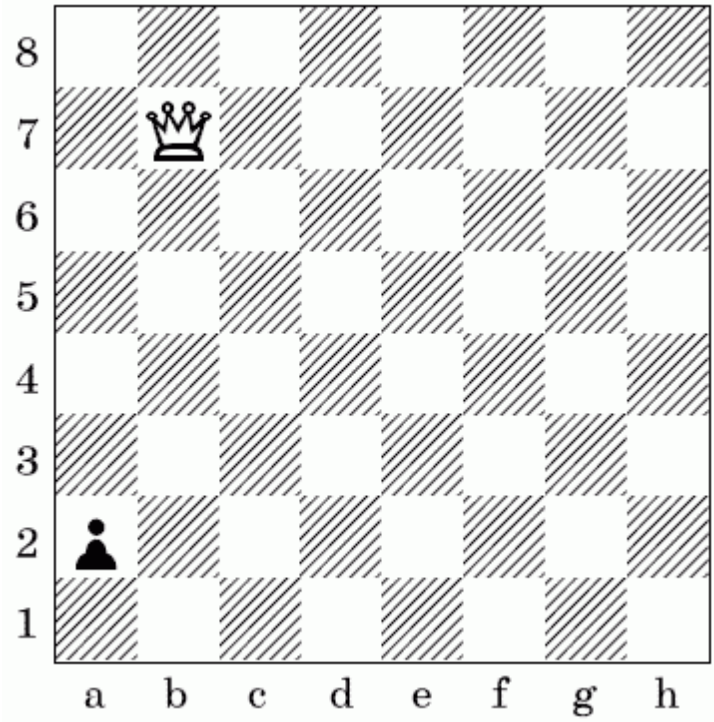
Дюймовочка на секунду задумалась и пошла белым слоном наискосок вниз на одно поле.

Гурвинек покачал головой – хода у пешки не было. Перекрыл белый слон ходы черной пешке. Выиграла Дюймовочка.

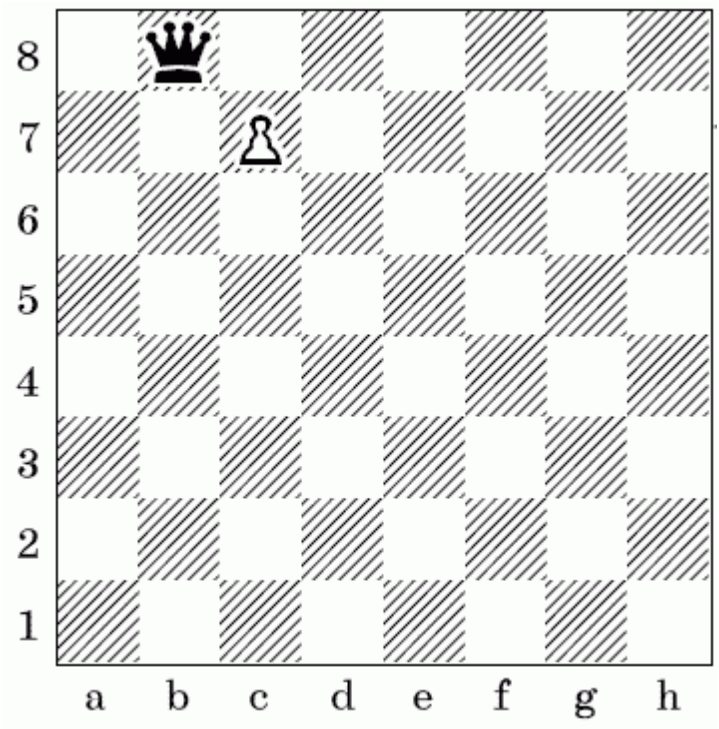
Советы родителям

Трудно пешке сражаться против иных фигур на шахматной доске «восемь на восемь клеток», причем чем дальше находится пешка от поля превращения, тем она слабее.

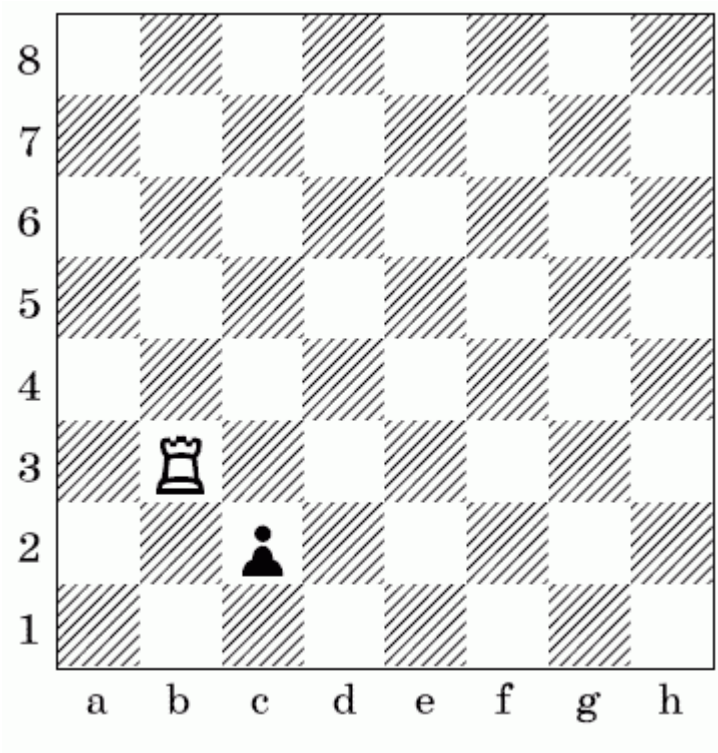
Разыграйте с ребенком следующие положения на 64-клеточной доске:



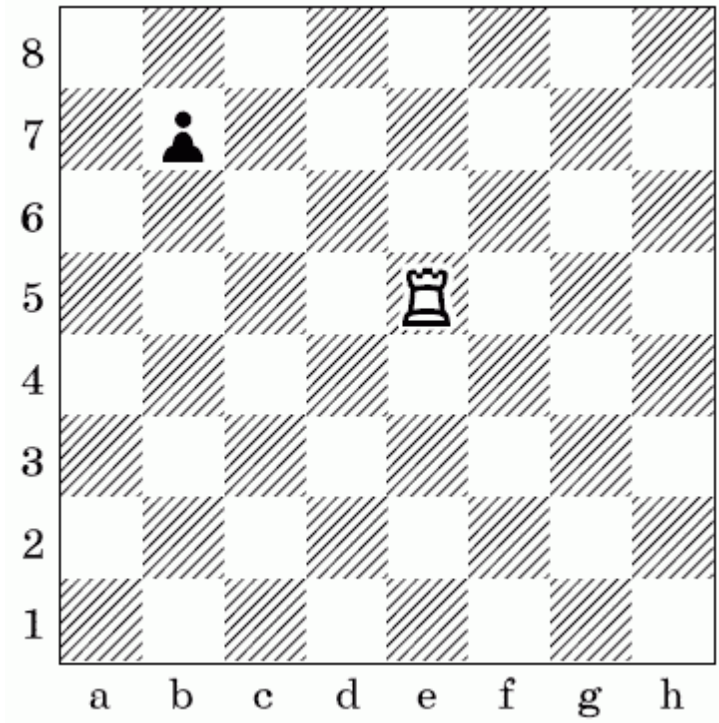
1. В этом положении ферзю достаточно взять под контроль поле превращения черной пешки «a1», чтобы одержать победу. Для этого у белых есть приятный выбор между **1.♕a8**, **1.♕a7**,**1.♕a6**, **1.♕b2** (но не **1.♕b1??** из-за 1**...ab**), 1.♕**g7** и **1.♕h1**.Черным приходится играть **1...a1 ♕,** и белые забирают черного ферзя ходом **2.♕:a1.**



2. Это редчайший случай, когда пешка оказывается сильнее ферзя, да и то лишь потому, что она забирает его первым же ходом **1.cb!**

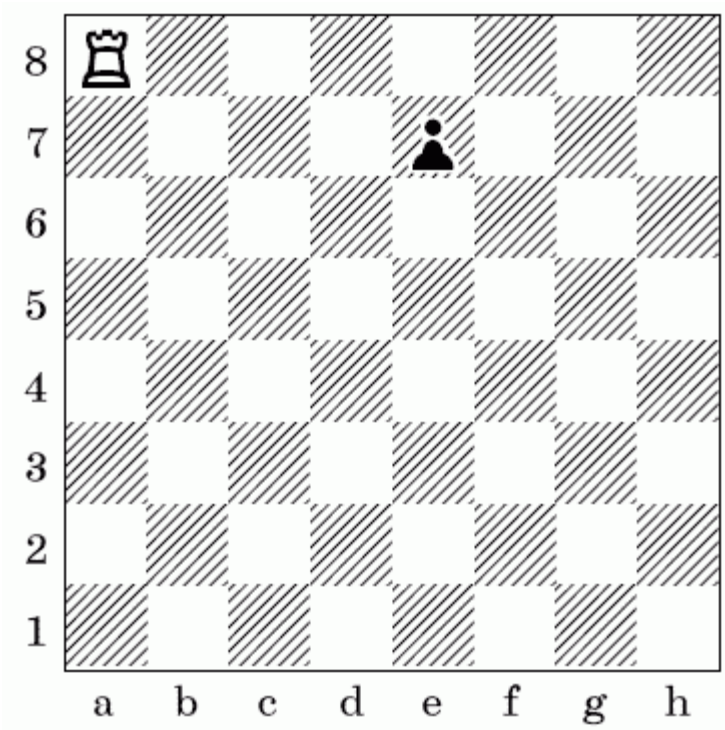


3. Здесь выигрывает только **1.♖c 3 c1 ♕2.♖:c1.**

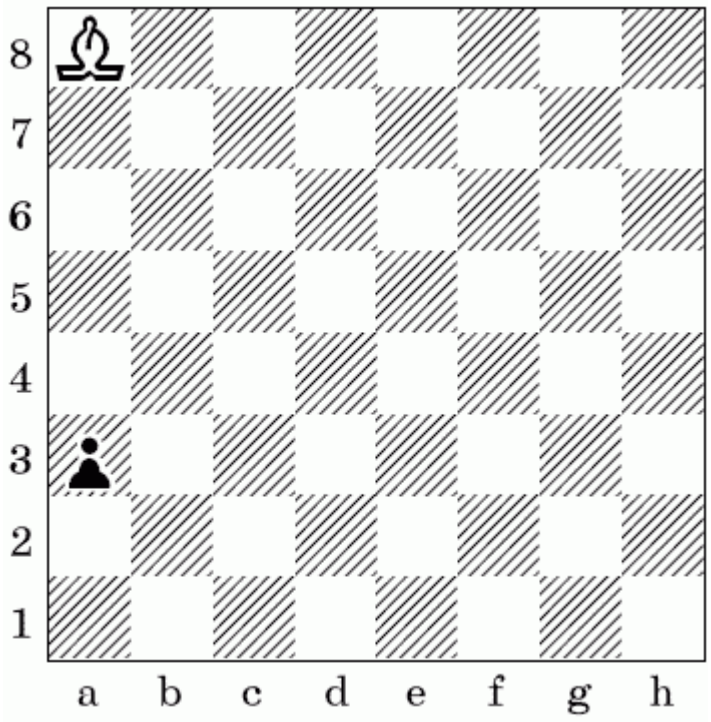


4. Тут множество путей к победе. Но самый быстрый – один:

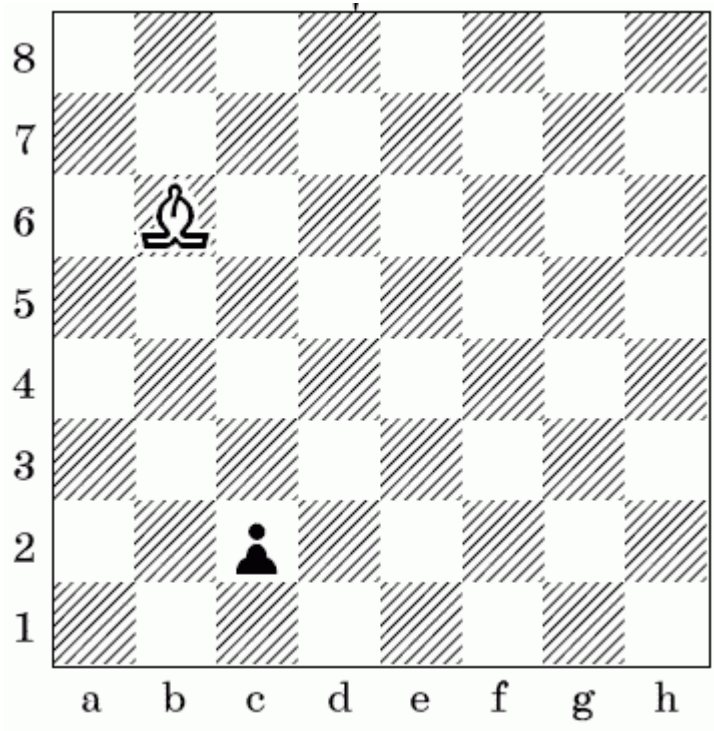
1. ♖b5!b6 2. ♖:b6.



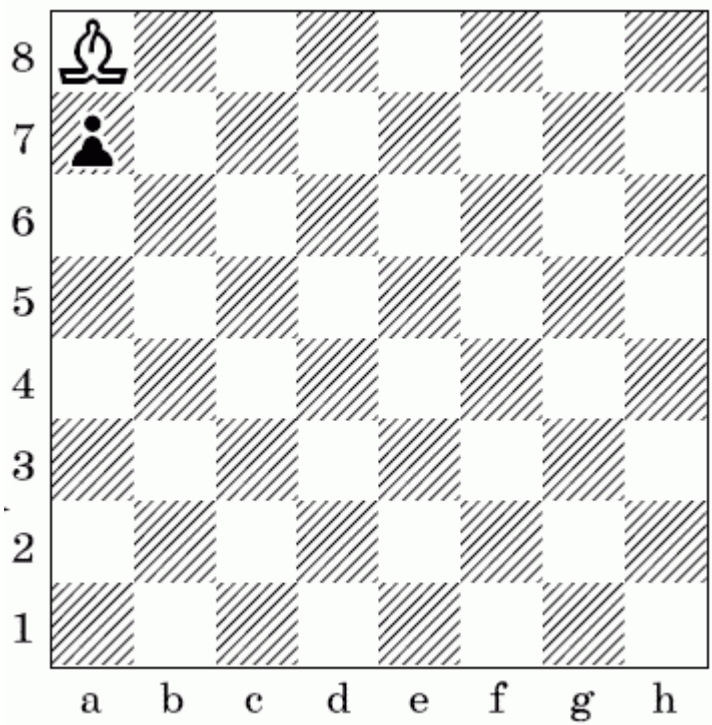
5. И здесь белым победить легко. Быстрее всего к цели ведет **1. ♖e8! e5 2. ♖:e5.**



6. К победе ведет только **1.♗d5! a2 2.♗:a2.** Если на первом ходу слон передвигается на другое поле, то черная пешка успешно проскакивает в ферзи, и партия завершается вничью.

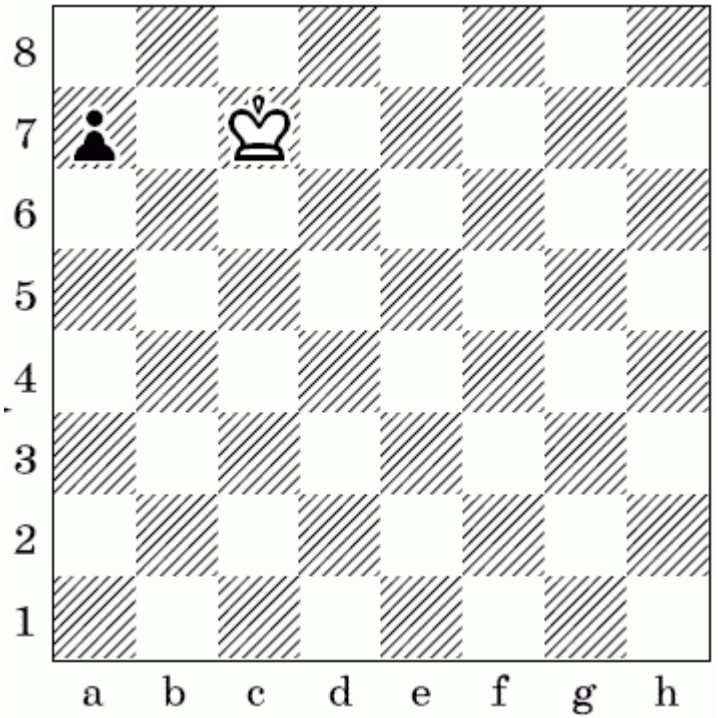


7. Выигрывает лишь **1.♗e 3 c1 ♕2.♗:c1.**



8. Черную пешку одолеть совсем просто. Например: **1.♗b7 a5 2.♗c6 a4 3.♗:a4.** Но белые могут и не бить черную пешку, а

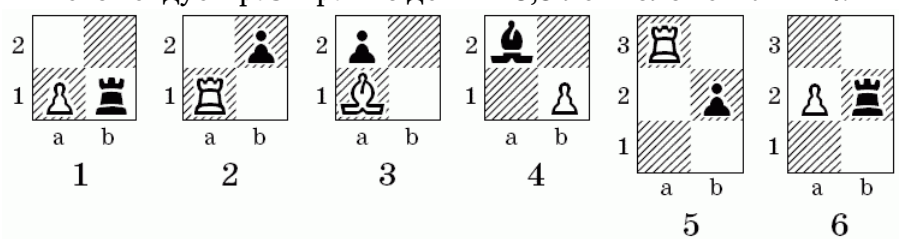
только лишить ее подвижности: **1.♗c6 a6 2.♗e8 a5 3.♗a4.** Все же хочется еще раз повторить – при прочих равных условиях лучше бить неприятельскую пешку, чем лишать ее подвижности.

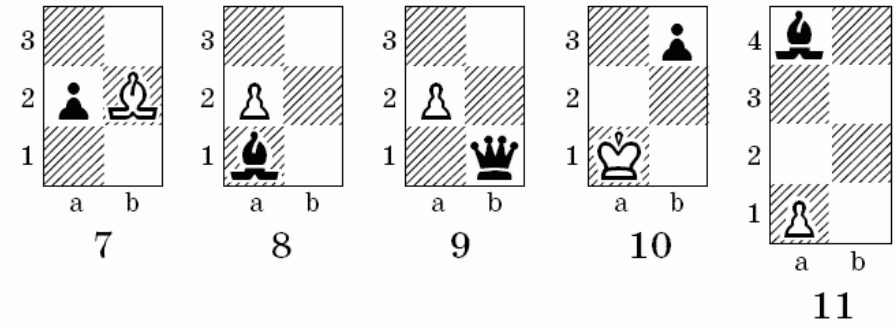


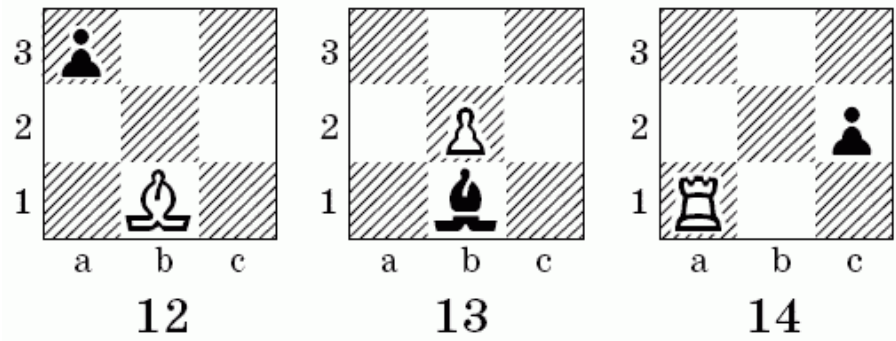
9. В этом положении грубой ошибкой было бы **1.♔b7??**, ведь после **1...a5!** королю не догнать пешку. Правильно **1.♔c6** или**1.♔d6.** Например: **1.♔c6 a5 2.♔b5 a4 3.♔:a4.**

Очень полезной представляется игра пешками против других фигур на фрагментах шахматной доски.

Рекомендуем разыграть с детьми 3,5 лет положения 1–14:

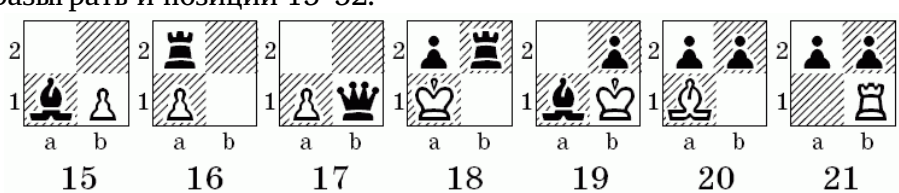


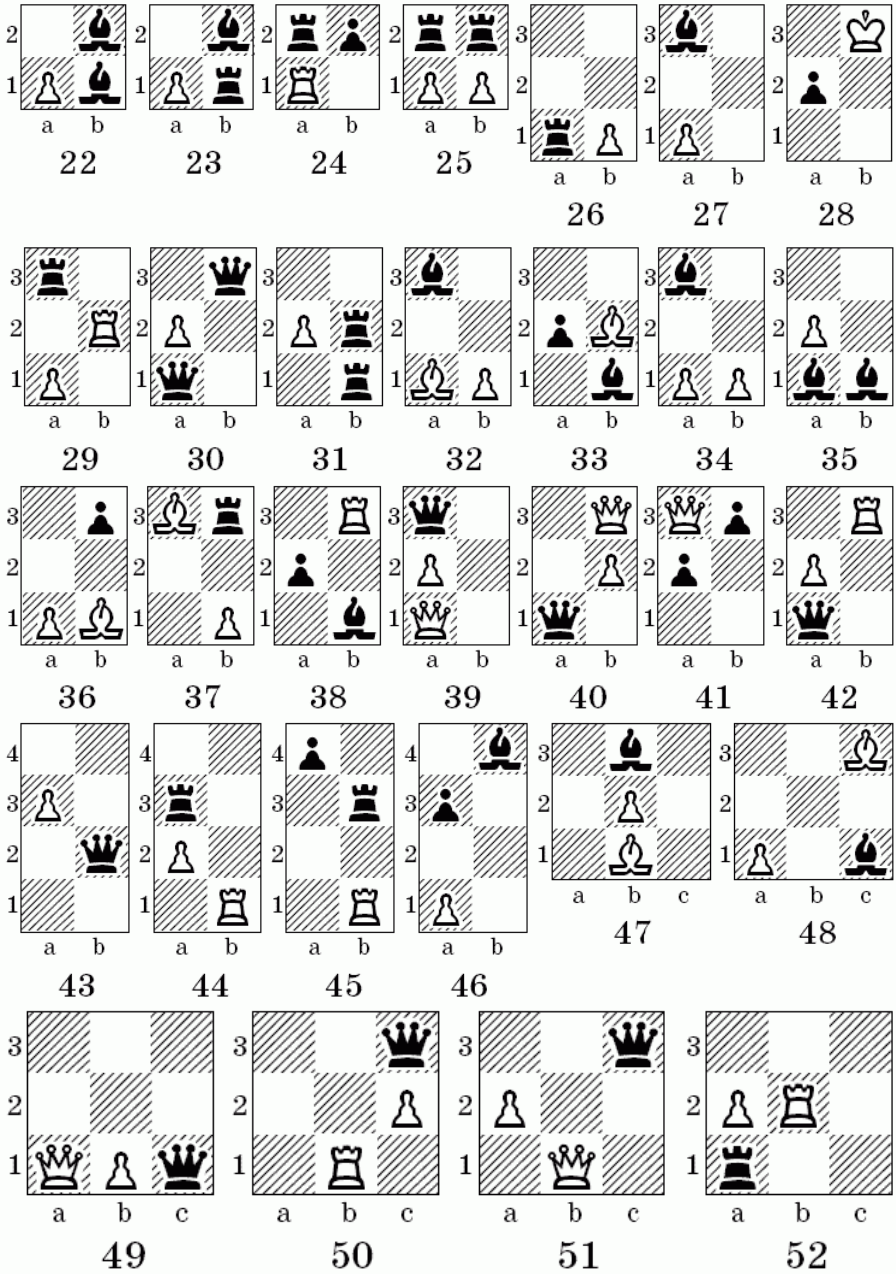




В положении 1 белые выигрывают после **1.a2** ♕(или **1.a2** ♖). Например: **1…** ♖**b2 2.**♕**:b2.** В позиции 2 нельзя играть **1.**♖**a2??** из-за **1…b1** ♕**.** Но 1.♖**b1** решает сразу. Маятниковое движение слона обеспечивает победу в положении 3 – **1.**♗**b2 a1** ♕**2.**♗**:a1.** В следующем положении белые выигрывают в один ход, сразу забирая неприятельскую фигуру: **1.ba** ♕**.** В позиции 5 надо играть **1.**♖b3!b**1** ♕**2.**♖**:b1**, а в позиции 6 – **1.a3** ♕ ♖**b1 2.**♕**a2** ♖b3 **3.**♕**:b3.** В положении 7 нельзя играть **1.**♗**a3??** из-за **1…a1** ♕**2.**♗**b2** ♕**:b2.** Но **1.**♗**a1!** сразу лишает черную пешку подвижности. В следующих двух позициях белые выигрывают в два хода; в положении 8 – путем **1.a3** ♕ ♗**b2 2.**♕**:b2**, а в положении 9 – путем **1.a3** ♕ ♕**a1** (но спасает и другое) **2.**♕**:a1.** В позиции 10 белые ходом **1.**♔**b2** лишают черную пешку подвижности. В положении 11 выигрывает **1.a2** ♗**b32.ab!** В следующем положении не проходит **1.**♗**c2?? a2 2.**♗b3 **a1** ♕**3.**♗**c2** ♕**b2.** Правильно **1.**♗**a2**, и у черных нет ходов. В позиции 13 быстрее всего выигрывает **1.b3** ♕или**1.** b3 ♗.В последней позиции решает **1.**♖**c1!**, а все остальное проигрывает.

В дополнение к позициям 1–14 с детьми 4,5 лет советуем разыграть и позиции 15–52:





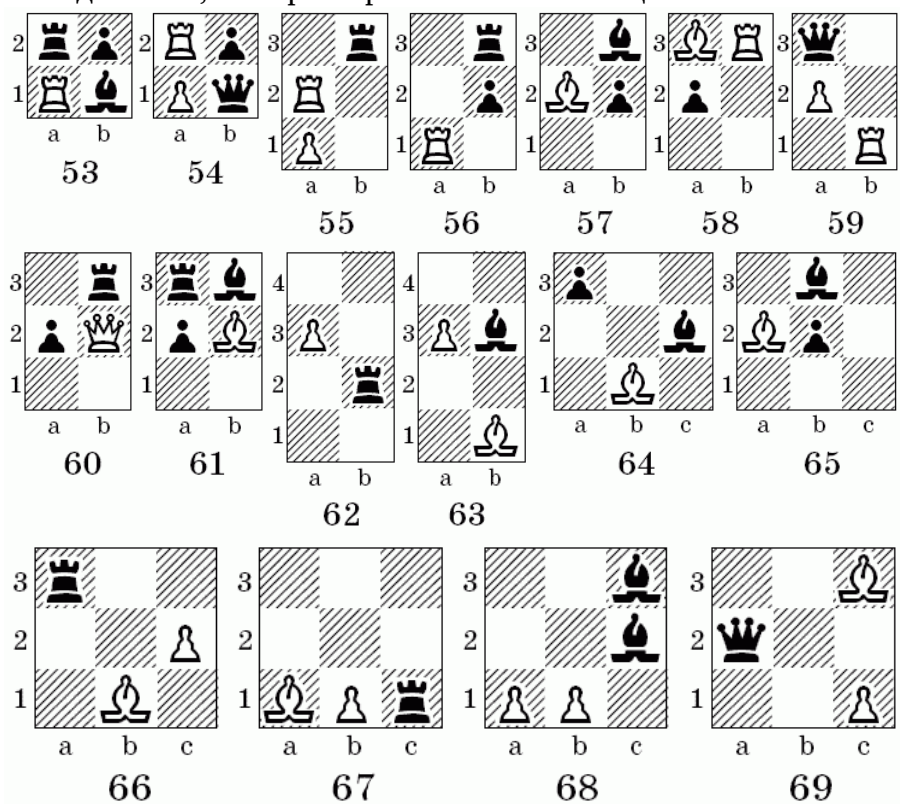
В положениях 15–17 белые проигрывают: в позиции 15 – после **1.b2** ♕ ♗**:b2**, в позиции 16 белые не имеют ходов, в позиции 17 на **1.a2** ♕последует **1…** ♕**:a2.** А в следующих трех положениях белые побеждают: в положении 18 – путем **1.** ♔**:b2 a1** ♕**2.** ♔**:a1**, в положении 19 – путем **1.** ♔**a2b1** ♕**2.** ♔**:b1** ♗**b2 3.** ♔**:b2**, в положении 20 – путем **1.** ♗**:b2 a1** ♕**2.** ♗**:a1.** А вот ладья в позиции 21 не может справиться с двумя черными пешками – **1.** ♖**:b2 a1** ♕и теряется. В следующей позиции белая пешка

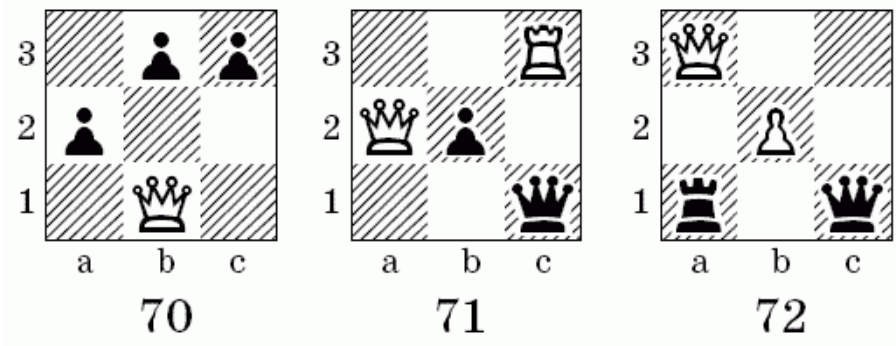
одолевает двух черных слонов: **1.ab♕ ♗a2 2.♕:a2.** Разыгрывая положение 23, дети часто берут пешкой слона и проигрывают, так как черная ладья бьет белую фигуру. Правильно **1.a2 ♕! ♖a1** (или **1… ♗a1 2.♕:b1 ♗b2 3.♕:b2**)**2.♕:b2!** с победой. Положение 24 – самое интересное трехфигурное положение на фрагменте шахматной доски «две клетки на две»: очевидное **1.♖:a2** ведет к поражению после **1…b1 ♕.** Чтобы победить, белым надо дважды отказаться от взятия черной ладьи: **1.♖b1!** ♖a1 **2.♖:b2!** ♖**a2 3.♖:a2.** Изумительно! Какую бы ладью ни били первым ходом белые в положении 25, поражения им не избежать: **1.ab♕ ♖:b2** или **1.ba ♕ ♖:a2.** В положении 26 пешка успевает добраться до поля превращения и там гибнет: **1.b2 ♖b1 2.b3 ♕** ♖:b**3.** Такова же судьба у белой пешки и в следующей позиции **1.a2 ♗b2 2.a3 ♕ ♗:a** 3.В положении 28 король первым же ходом забирает черную пешку. В позиции 29 белым невыгодно играть 1.♖**b**1? ввиду **1… ♖a2 2.♖b2 ♖:a1!** с ничьей. Выигрывает **1.a2! ♖:a2 2.♖:a2.** Уникально положение 30 – это единственное положение, где одна белая пешка расправляется с двумя черными ферзями (не считая зеркального отображения и схожих позиций на фрагменте «две клетки на четыре»). После **1.ab♕**теряется и второй черный ферзь. В следующей позиции – несложная ничья: **1.a3 ♕**(возможно и **1.a** 3 ♖) ♖b3 **2.♕a2 ♖1b2 3.♕a1** и т. д. В положении 32 надо играть **1.b2** (но не **1.♗b2 ♗:b2**) ♗:b**2 2.♗:b2.** В позиции 33 в один ход решает **1.♗a1**, и обе черные фигуры недвижимы.

В следующей позиции многие дети почему-то предпочитают ошибочное **1.a2?? ♗b2 2.a3 ♕ ♗:a** 3 **3.b2 ♗:b2.** К победе же ведет **1.b2 ♗:b22.ab!** В положении 35 пешка превращается в ферзя и каждым ходом забирает по черному слону. В следующей позиции решает **1.a2!b2 2.a3 ♕**(пешка может превратиться и в другую фигуру). В положении 37 выигрывает только **1.b2**, и черная ладья в западне. В положении 38 следует продолжать **1.♖a3! a1 ♕2.♖**a1 **♗a2 3.♖:a2**, а в положении 39 – **1.♕b1 ♕:a2 2.♕:a2.** Не спастись черному ферзю в положении 40. Он ловится после**1.♕a3 ♕b1** (или **1… ♕:a3 2.ba ♕**) **2.b3 ♕.** Легкомысленное **1.♕:b3?** после **1…a1 ♕**приводит белых к поражению в положении 41. Выигрывает только **1.♕b2! a1 ♕2.♕:a1** (как это ни смешно, но выигрывает и **2.♕:b3**) b**2 3.♕:b2.** В позиции 42 нельзя играть **1.♖a3? ♕b2** (или **1… ♕b1**) **2.♖b3 ♕:a2**, и у ладьи нет удовлетворительного хода. Следует играть **1.a3 ♕**или **1.a** 3 ♖, и теперь уже черный ферзь оказывается в западне. В положении 43 пешка одолевает черного ферзя: **1.a4 ♕ ♕b1 2.♕a3 ♕a1 3.♕:a1.** В новом положении к ничьей ведет **1.♖b2**, так как после **1… ♖a4** белой ладье приходится оставить вторую

линию, и черные бьют белую пешку. Выигрывает 1.♖ a1 (этот маневр рекомендуется запомнить: белая ладья становится не сбоку от пешки, а за пешкой, обеспечивая ее движение вперед) **1... ♖a4 2.a3!** ♖**:a** 3 **3.♖:a** 3.В положении 45 нельзя бить черную ладью, ведь она защищена пешкой. А вот 1.♖ a1!**a** 3 (или **1...** ♖**b4 2.♖a2** ♖b3 **3.♖:a4** с ничьей) **2.♖a2** ♖**b2 3.♖:a** 3 приводит к ничьей. В положении 46 белые играют **1.a2**, и черные лишены ходов. Хотя в позиции 47 у белых лишняя пешка, это не спасает их от поражения. Например: **1.♗a2** ♗**:a2 2.b3** ♕ ♗:b3.Или **1.♗c2** ♗**:c2 2.b3** ♕ ♗:b3.Поспешное **1.a2** приводит лишь к ничьей в позиции 48: **1...** ♗**a3 2.♗a1** ♗**c1 3.♗c3** ♗**a** 3.Выигрывает**1.♗b2!** ♗**:b22.ab!** В положении 49 нельзя играть **1.b2??** ♕**:a1 2.b3** ♕ ♕**c1** с ничьей. Следует играть **1.♕a2!** ♕**c32:b2** ♕**c2 3.b3** ♕ ♕**c1**, и теперь, например, **4.♕ab2** решает. В позиции 50 выигрывает **1.♖c1!** ♕**b2** (не спасает и **1...** ♕**a3 2.c3** ♕ ♕**a2 3.♖a1!**) **2.c3** ♕ ♕**a2 3.♖a1.** В следующей позиции надо играть **1.♕b3** ♕**c1 2.a3** ♕, и черный ферзь в западне. В положении 52, чтобы провести пешку в ферзи, белым следует сделать выжидательный ход **1.♖c2!** И черная ладья быстро ловится: **1...** ♖**b1 2.a3** ♕или **2.a3** ♖.

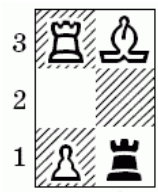
С детьми 5,5 лет разыграйте также и позиции 53–72:

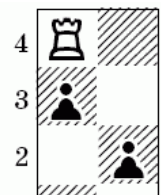


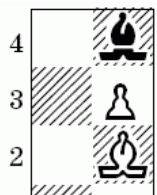


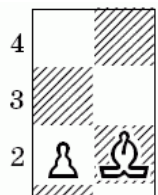
В положении 53 следует продолжать **1.♖:b1! ♖a1 2.♖:b2!** с победой. В позиции 54 выигрывает **1.ab♕**или **1.a** b♖.В положении 55 к победе ведет **1.♖b2 ♖a** 3 **2.a2!** В позиции 56 после **1.♖b1 ♖a** 3 **2.♖:b2 ♖a1 3.♖**b3 белые достигают ничьей. Лишь нешаблонная игра поможет белым победить в положении 57: **1.♗b1! ♗a2 2.♗:a2b1 ♕3.♗:b1.** Тонкий ход **1.♗b2** решает исход сражения в пользу белых в позиции 58. В следующем положении надо играть **1.♖a1! ♕b2 2.a3 ♕**или **2.a** 3 ♖с победой. В позиции 60 проигрывает поспешное **1.♕:b3? a1 ♕,** но **1.♕:a2** приносит успех белым. В позиции 61 дети обычно с радостью забирают ладью **1.♗:a3?** и проигрывают: **1...a1 ♕2.♗b2 ♕:b2.** А ведь в один ход выигрывает **1.♗a1!**, и ни одна из черных фигур не может сдвинуться с места. Удивительная позиция! В положении 62 после **1.a4 ♕ ♖b1** следует сделать точный ход **2.♕a3!**, и ладья не имеет ходов. А вот **2.♕a2? ♖b4 3.♕a3 ♖b1 4.♕a4 ♖b2** ведет только к ничьей. Ничего не дает белым в положении 63 **1.♗a2 ♗a4! 2.♗b1 ♗**b3.Выигрывает неожиданное **1.a4 ♕!! ♗:a4 2.♗a2 ♗**b3 **3.♗**:b3.В следующем положении слабо **1.♗:c2? a2 2.♗**b3 **a1 ♕3.♗c2 ♕b2.** Но парадоксальное **1.♗a2! ♗b1** (не меняет дела и **1... ♗**b3 **2.♗**:b3 **a2 3.♗:a2)2.♗:b1 a2 3.♗:a2** ведет к победе. Схоже с положением 64 и положение 65. Выигрывает **1.♗b1!**, но не **1.♗**:b3 из-за **1...b1 ♕.** В положении 66 плохо играть **1.c3 ♕? ♖**:c3**2.♗a2 ♖**c**2 3.♗b1 ♖b2.** Но оригинальное **1.♗a2!** гарантирует победу и в варианте **1... ♖:a2 2.c3 ♕**, и в варианте **1... ♖c3 2.♗**b3!К неожиданному поражению в позиции 67 приводит **1.b2?** ввиду **1... ♖b1! 2.b3 ♕ ♖**:b3**3.♗c** 3 **♖:c** 3.Ничью обеспечивает только **1.♗b2!** В положении 68 к поражению приводит и 1.**b**c? **♗:a1 2.c3 ♕ ♗:c** 3,и **1.b2? ♗:b2!2.ab ♗**b3.Белым следует играть **1.a2! ♗b2** (не лучше и **1... ♗:b1 2.a3 ♕**, и белые ловят обоих слонов) **2:b**c, и черный слон беспомощен против белых пешек. В позиции 69 белые играют **1.♗b2**, и, как бы черные ни старались, слона и пешку им не побить. Например: **1... ♕b3 2.♗a1 ♕a3 3.♗b2 ♕a2 4.♗**c3 **♕b1 5.♗b2 ♕c2 6.♗a** 3 с ничьей. В положении 70

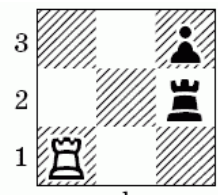
нехорошо **1.♕:b3** из-за **1...a1 ♕.** Плохо и **1.♕c1b2.** К победе ведет **1.♕a1b2** (или **1...c2 2.♕b2 a1 ♕3.♕:a1b2 4.♕:b2 c1 ♕5.♕:c1**) **2.♕:a2 c2 3.♕:b2 c1 ♕4.♕:c1.** В положении 71 слабо **1.♖:c1?bc ♕**, что приводит лишь к ничьей, а **1.♕a3? ♕a1!** совсем плохо для белых. Но вкрадчивый ход **1.♖b3!!** гарантирует успех. Например: **1...b1b1 ♕2.♕:b1.** Или **1... ♕a1 2.♕:b2!** В положении 72 выигрывает неочевидное **1.♕c3!! ♕b1 2.b3 ♕! ♕:b3 3.♕:b3.** Дети же часто играют **1.b3 ♕?** (пусть вас не удивляет наличие двух белых ферзей – по шахматным правилам каждая пешка может превратиться в ферзя, но так как в шахматном комплекте есть лишь один белый ферзь, то функции второго обычно выполняет перевернутая белая ладья) **1... ♖:a3**, и у белого ферзя нет приемлемых полей для отхода. С одаренными детьми можете разыграть и положения 73–81:

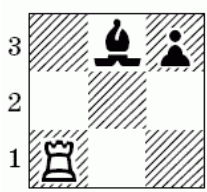

73

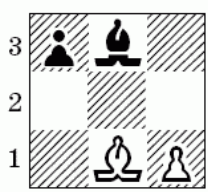

74

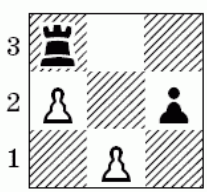

75

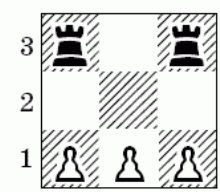

76


77


78


79


80


81

В положении 73 незамысловатый ход **1.a2?** ведет к тому, что белые фигуры сами себя «закупоривают». После **1... ♖b2** или **1... ♖a1** у белых нет ходов! Так же неудачно и **1.♗a2?** из-за **1... ♖:a1 2.♖**b3 **♖:a2** с ничьей. Выигрывает жертва слона **1.♖a2! ♖**:b3**2.♖b2 ♖a** 3 **3.a2! ♖:a2 4.♖:a2.** Есть изюминка и в положении 74. Здесь плохо продолжать **1.♖:a3?b1 ♕2.♖a4 ♕b2!!**, и белая ладья в капкане. К ничьей ведет только **1.♖b4!! a2 2.♖:b2 a1 ♕3.♖b3!! ♕a4 4.♖b2!!** В позиции 75, чтобы победить, надо пожертвовать пешку: **1.♗a1 ♗a** 3 **2.b4 ♕!** (ничего не дает **2.♗b2** ввиду **2... ♗b4) ♗:b4 3.♗b2 ♗a** 3 **4.♗**:a3.В следующем положении нельзя играть **1.♗a** 3? **♖a1 2.♗b4** (не лучше и **2.♗b2**) **♖:a2**, и белый слон в западне. К победе ведет **1.a3!**

♖:b**2 2.a4 ♕ ♖b1 3.♕a3!** (но не **3.♕a2? ♖b4! 4.♕a1 ♖**b3! и

получается ничья). В положении же 77 непродуманное 1.♖**b**1? проигрывает после **1... ♖b2 2.**♖a1 **c2 3.♖c1 ♖a2 4.♖:c2 ♖:c2.** Черные могли выиграть и по-другому: **1... ♖a2 2.**♖b3 (или **2.♖c1 c2!**) **c2 3.♖c** 3 ♖b**2! 4.♖a** 3 **c1 ♕,** и белая ладья поймана. Чтобы добиться ничьей, белым уже на первом ходу надо сбоку атаковать черную пешку: **1.♖a3!! ♖c1 2.**♖b3 (возможно и **2.♖a2 c2 3.♖b2 ♖b1 4.♖:c2**) **♖c2!** (**2...c2 3.♖c** 3 сразу приводит к ничьей) **3.♖a** 3!(но не **3.♖b1? ♖b2!**) **♖c1 4.**♖b3 **c2 5.♖c** 3 ♖b**1 6.♖:c2.** Очень тонкий ход **1.♖b1!!** приносит успех белым в позиции 78. Теперь черных не спасает ни **1...c2 2.♖c1 ♗a2 3.♖:c2 ♗**b3 **4.♖b2**, ни **1... ♗a2 2.♖c1 ♗**b3 **3.♖:c3 ♗a2 4.♖c2 ♗b1 5.♖b2**,ни **1... ♗c2 2.♖c1 ♗b33.♖:c3 ♗a2 4.♖c2 ♗**b3 **5.♖b2.**

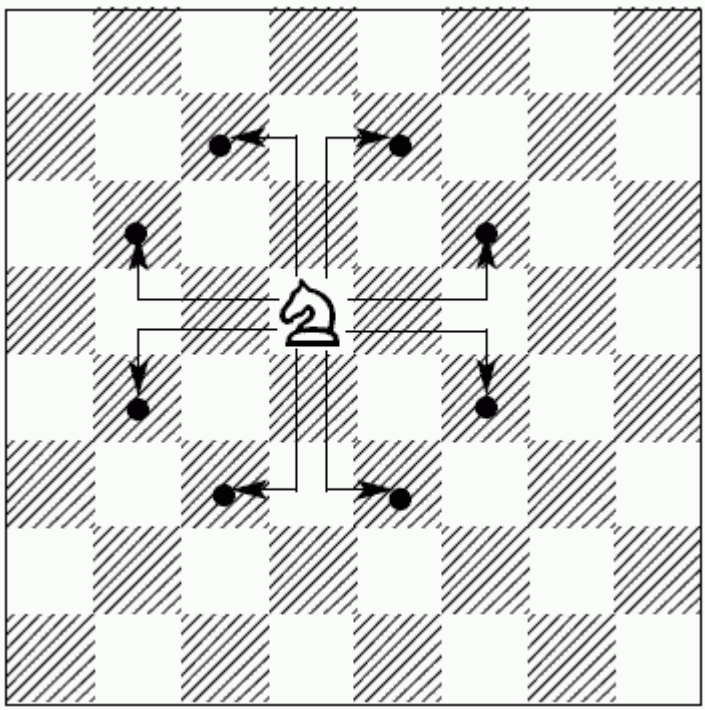
Вместе с тем остальные первые ходы белых проигрывают: **1.♖c1? c2 2.**♖a1 **♗a2! 3.♖c1 ♗b1!** и **1.♖a3? c2!**

2.♖a1 **♗a2! 3.♖c1 ♗b1!** Блистательно побеждают белые в позиции 79: **1.c2** (но не **1.♗a2? ♗c2!!**, и выигрывают уже черные) **♗:c2!** (не спасает и **1...a2 2.cb♕! a1 ♕3.♕a2 ♕c3 4.♗c2!) 2.♗a2!!** (но не **2.♗:c2 a2**), и черные теряют и слона, и пешку. В положении 80 проигрывает кажущееся очевидным 1.**bc?** из-за **1... ♖c3! 2.a3 ♕ ♖:a** 3**3.c3 ♕ ♖:c** 3.К ничьей ведет **1.b2! c1 ♕!** (или**1... ♖:a2 2.b3 ♕c1 ♕3.♕:a2**) **2.b3 ♕! ♕c3! 3.♕b1! ♖:a2 4.♕:a2.** Очень красиво! А в позиции 81 следует играть **1.b2** (но не **1.a2** хотя бы из-за **1... ♖:a2 2.ba ♖a** 3 **3.c2** ♖c3**! 4.a3 ♕ ♖:a** 3 **5.c3 ♕ ♖:c** 3 или **1... ♖:c12:b2 ♖c** 3 **3.bc ♕ ♖:c** 3) **1... ♖ab3 2.a2! ♖a** 3**! 3.c2**, и черные беспомощны. К той же позиции ведет и **1... ♖cb3 2.c2!** ♖c3**! 3.a2!!** Изумительное положение!

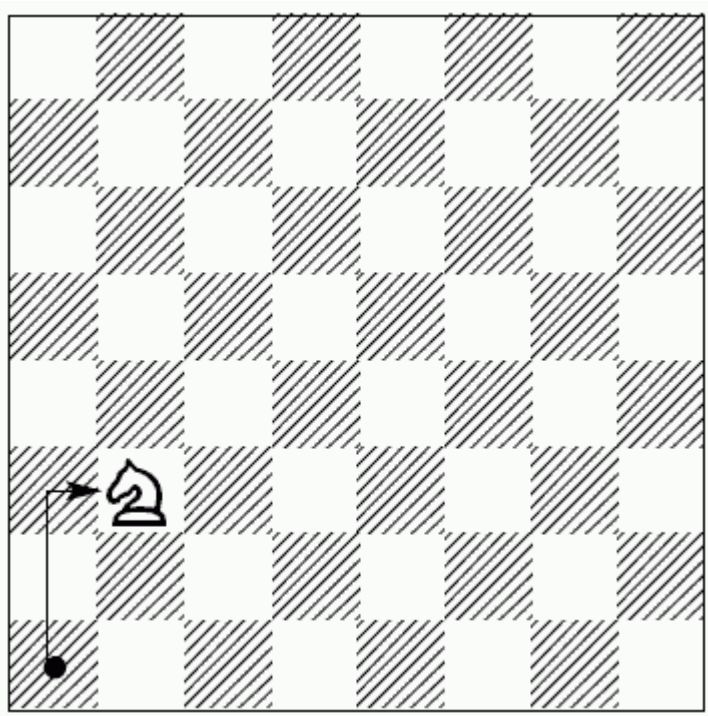
Глава 18
Белый конь

– Ты, Незнайка, говорил, что пешка может превращаться в ферзя, ладью, слона или коня. А как ходит конь, мы не знаем, – сказала Дюймовочка.

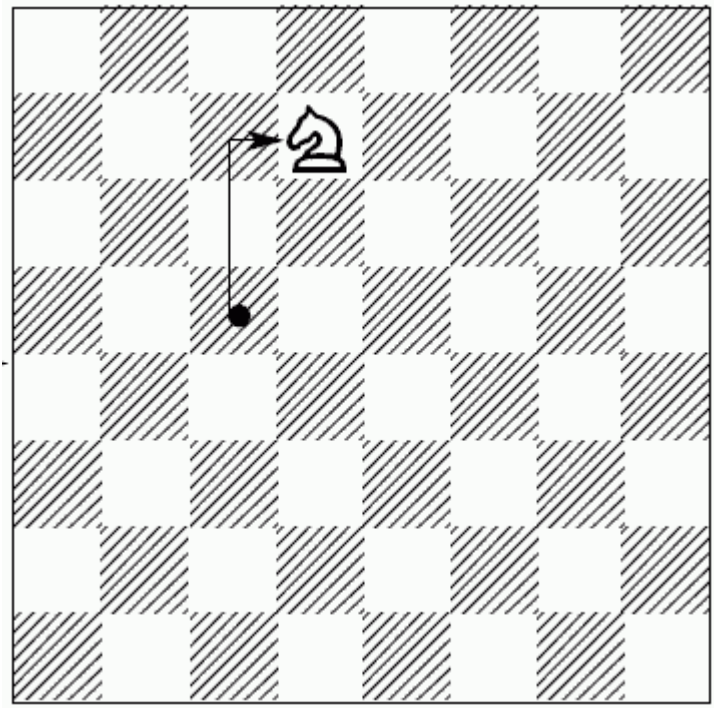
– Конь – самая хитрая фигура на шахматной доске, – объяснил Незнайка. – Ходит он в любую сторону так: два поля прямо, потом одно поле вбок. Или одно поле прямо, потом два поля вбок. И останавливается конь только на этом третьем поле, когда пойдет вбок. Вот так. – Незнайка поставил белого коня в центр доски и показал все поля, на которые скачет конь.



– Ух ты, здорово конь прыгает, – восхитился Пиноккио. – Давайте скорее поиграем конем. Поведем, например, коня из ближнего левого угла в противоположный. Пиноккио поставил коня в левый ближний угол и пошел на два поля вверх по прямой и на одно поле направо. Вот так:



Затем белого коня поднял Петрушка и тоже прыгнул им на два поля вверх и на одно поле вправо. И Чиполлино сыграл белым конем так же: два поля вверх и одно направо. Вот так:

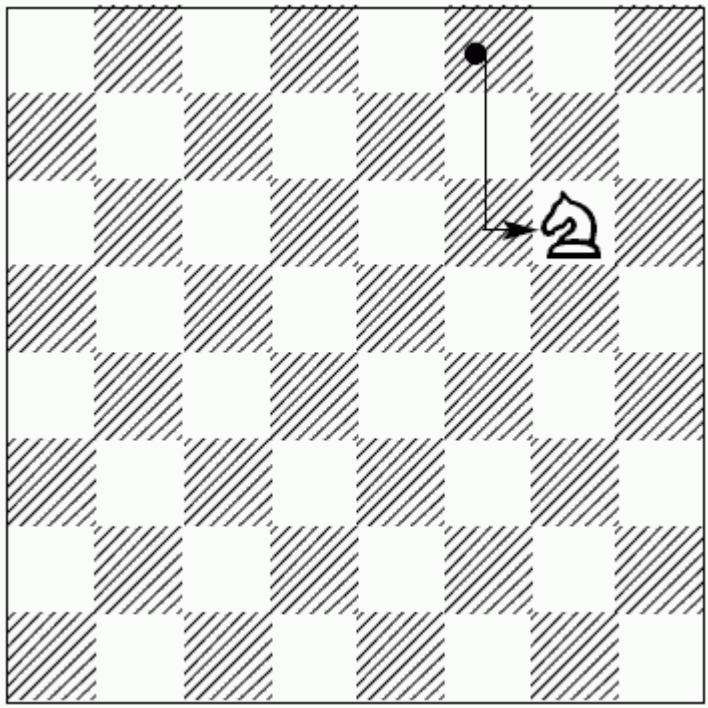


А Дюймовочка скакнула белым конем так: одно поле вперед и

два поля направо.

Потом конем завладел Мурзилка.

Он пошел конем на два поля вниз и на одно поле направо. Вот так:



– Ура, я прыгну конем в угол, – обрадовался Щелкунчик и сыграл так: одно поле направо и два поля вверх. В угол. – Вот мы и прискакали белым конем в противоположный угол доски. За шесть ходов, – сказала Дюймовочка.

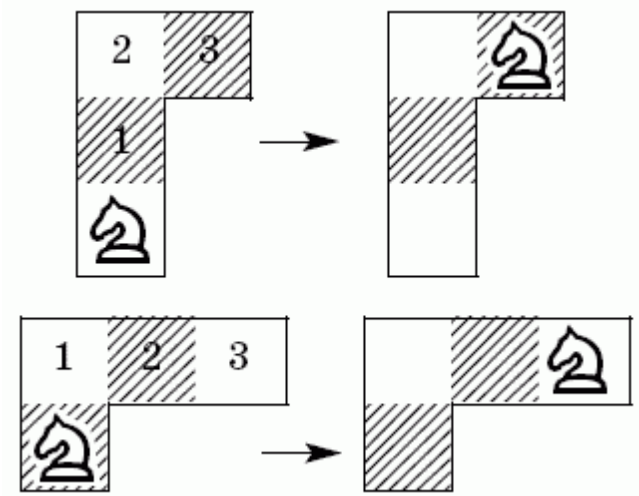
Советы родителям

Ход шахматного коня не случайно изучается после ходов остальных фигур. Дело в том, что детям 3–5 лет трудно усвоить прыжки хитроумного скакуна. Например, согласно исследованиям доктора психологических наук Я. А. Пономарева, дети в возрасте первой половины пятого года не могли овладеть ходом коня, а 5-летние хотя и освоили ход коня, но смогли решить далеко не все задачи, связанные с перемещениями коня на шахматной доске. В экспериментах Я. А. Пономарев использовал фрагмент шахматной доски «три клетки на три». В самом простом задании требовалось кратчайшим путем побить неприятельскую пешку (при самых разнообразных положениях белого коня и черной пешки). И вот что выяснилось:

– 5-летние дети не могли четко решить задачи; – дети 6–7 лет успешно решали задачи, перемещая коня по доске, а в отдельных случаях и «в уме» (без передвижения коня по доске), после многочисленных проб и ошибок;

– 8-летние дети оказались способны решить все задания «в уме», не прибегая к пробам и не ошибаясь.

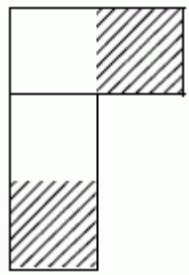
Поэтому советуем не форсировать события при обучении ребенка ходу коня, а исповедовать два принципа: неторопливость и терпение. Хотя опыт обучения детей по нашей методике говорит о том, что оказывается возможным даже детей 3,5 лет обучить ходу коня. Не огорчайтесь, если ребенок все же не освоит этот ход. В таком случае не спешите переходить к изучению дальнейшего материала, лучше еще раз закрепите изученный. Пусть малыш немного повзрослеет и научится более умело оперировать «в мысленном плане». Можете двояко объяснить ребенку передвижения коня. Либо так: «Два поля прямо, одно поле вбок» (или: «Одно поле прямо, два вбок»). Либо так: «Раз, два – прямо, а три – вбок» (или: «Раз – прямо, а два, три – вбок»).



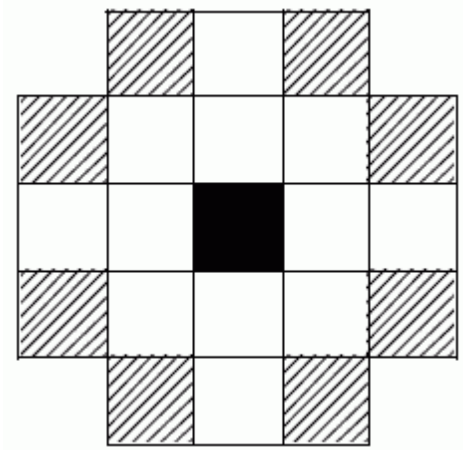
На следующем рисунке цифры «3» показывают все поля, на которые может скакнуть конь из этого положения.

	3	2	3	
3	2	1	2	3
2	1	♘	1	2
3	2	1	2	3
	3	2	3	

Чтобы ребенку было легче запомнить, как ходит конь, вырежьте из плотной бумаги шаблон хода коня. Вот такой.



Прикладывая этот шаблон к шахматной доске, всегда можно увидеть, куда в состоянии скакнуть конь. Для этого еще одну черную клетку наложите на поле, где стоит шахматный конь, тогда расположение второй черной клетки укажет одно из полей, на которые пойдет конь (шаблон раскрасить с обеих сторон).



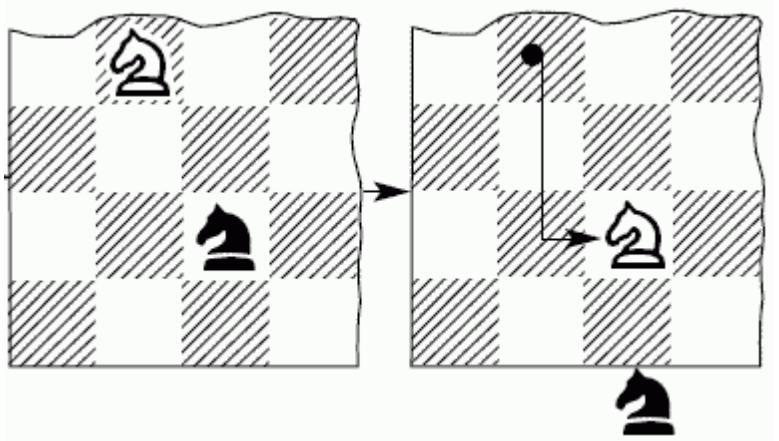
Чтобы ребенок мог сразу увидеть все поля, на которые может переместиться конь из того или иного положения, изготовьте другой шаблон.

Черную клетку (сплошную) наложите на поле, на котором расположен конь, тогда штриховые черные клетки окажутся на полях, куда может перейти конь.

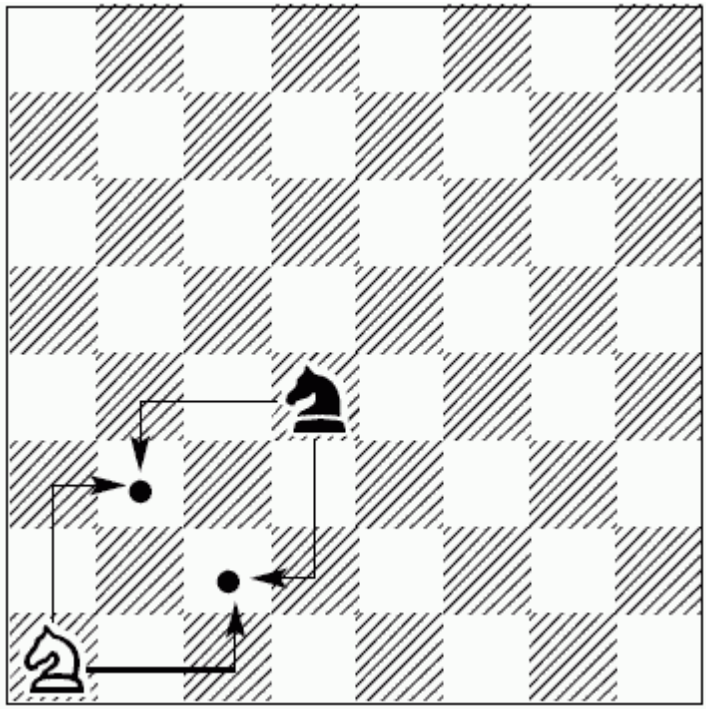
А теперь поиграйте с ребенком белым конем, совершая ходы по очереди.

Глава 19
Конь против коня

– Черный конь скачет по шахматной доске так же, как и белый конь: два поля прямо, одно поле вбок. Или одно поле прямо – два вбок, – объяснил Незнайка. – А бьет конь только на последней, третьей клетке. Когда вбок прыгнет. Вот так. – Незнайка поставил на шахматную доску белого и черного коней и белым конем побил черного.



Потом человечки стали играть. Белого коня взял себе Петрушка и поставил его в левый угол. – Черным конем пусть Пиноккио поиграет, – предложил Незнайка. – Ставь, Пиноккио, своего коня куда хочешь. Пиноккио подумал, подумал и расположил черного коня в центре. Вот так (см. следующую стр.). Петрушка взял белого коня и сыграл им так: два поля вверх, одно поле направо.



– Пропала твоя белая лошадка, – сказал Пиноккио и побил белого коня своим черным: два поля налево, одно поле вниз.

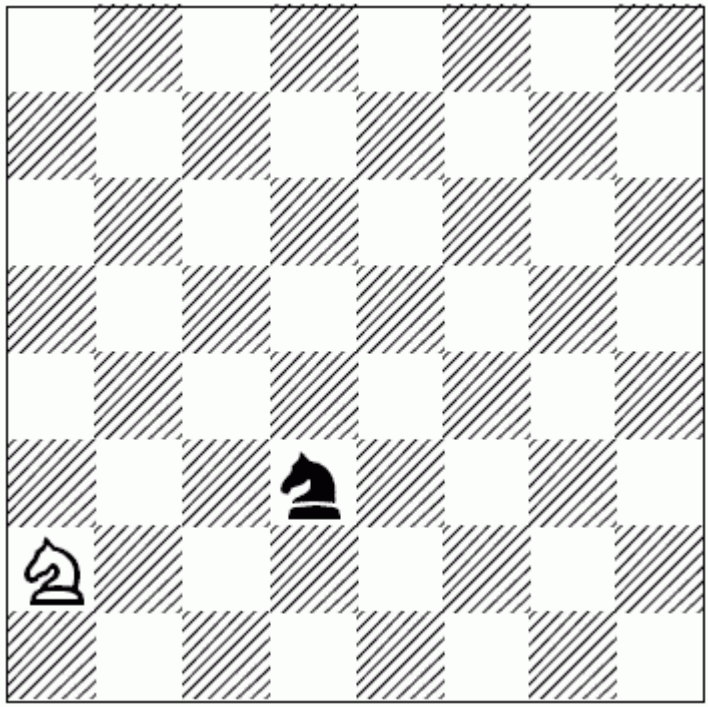
– Плохо я сыграл, – покачал головой Петрушка. – Давай вернем коней назад. Я по-другому пойду, – и передвинул белого коня так: одно поле вверх, два поля направо.

– Опять пропала твоя лошадка, – повторил Пиноккио и побил белого коня своим черным конем так: два поля вниз, одно поле налево.

– Опять я проиграл, – огорчился Петрушка, поставил коней, как раньше, и задумался, как же сыграть получше. Но других ходов у белого коня не было. – Вот ведь положение – куда ни пойду, везде моего коня побьют. А Пиноккио был горд, что два раза выиграл. – Теперь конь моя любимая фигура, – сказал он.

Тем временем за шахматную доску сели Дюймовочка и Мурзилка. Дюймовочка погладила белого коня и сказала:

– Я белого коня в угол не поставлю. Он не любит в углу стоять. Вот Петрушка поставил коня в угол и проиграл. А я не хочу проиграть.

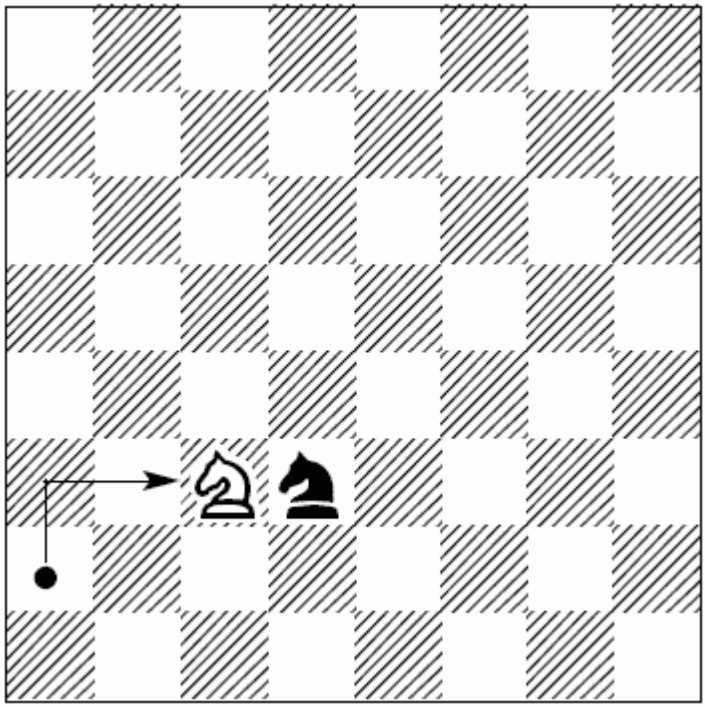


Своих коней Дюймовочка и Мурзилка поставили вот так (см. следующую стр.). Задумалась Дюймовочка: опять мало ходов у белого коня. Всего на три поля может скакнуть белый конь. Либо два поля вверх, одно поле направо. Либо два поля направо, одно поле вниз. Либо два поля направо, одно поле вверх.

Пожалела Дюймовочка, что не поставила белого коня в центр. Там ему привольно – скачи в любую сторону. Но играть надо. Стала Дюймовочка думать и себе нашептывать:

– Пойду я белым конем два поля вверх, одно поле направо… Побьет моего коня черный конь? Ох, побьет… Пойду я белым конем два поля направо, одно поле вниз… Побьет моего коня черный конь? Ах, побьет… Пойду я белым конем одно поле вверх, два поля направо… Побьет моего коня черный конь? Нет, не побьет.

Так Дюймовочка и сыграла белым конем: одно поле вверх, два поля направо. Вот так:



– Ходи, Мурзилка, – сказала Дюймовочка. Мурзилка взял черного коня и пошел так: два поля налево, одно поле вниз. Прямо по белому коню попрыгал черный конь и перепрыгнул через него.

– Побил я белого коня или нет? – сам не понял Мурзилка.

– Нетушки, – сказала Дюймовочка. – Ведь Незнайка учил, что конь бьет на третьей клетке… А ты как пошел? Раз: налево! На моего коня. Два: налево! Три: вниз! Только там, на нижней третьей клетке, твой конь и может бить. А белого коня на этой самой клетке-то и нет.

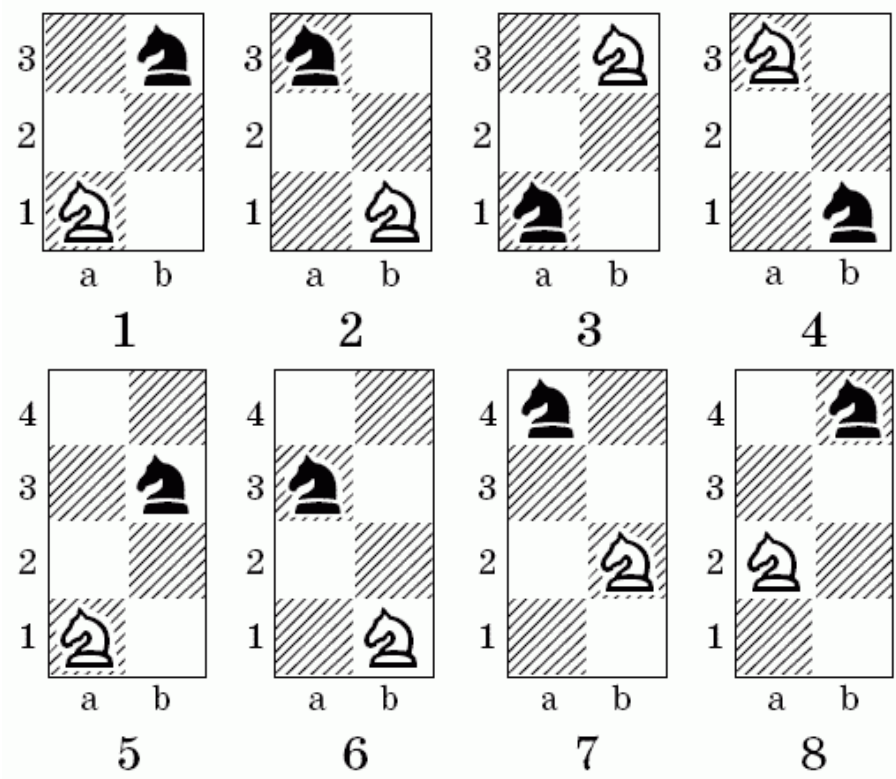
Вдруг белый и черный кони вырвались из рук Мурзилки и Дюймовочки и по очереди заскакали по доске. Вволю наигрались кони!

Советы родителям

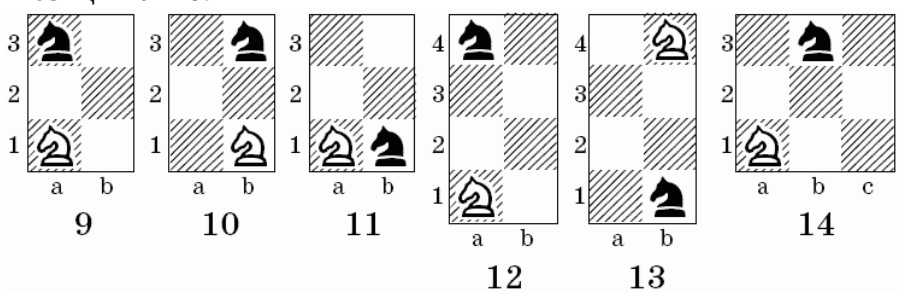
Играть конем против коня ребенку 3–5 лет еще труднее, чем просто ходить конем. Поэтому наберитесь терпения, объясняя малышу его ошибки. На доске «восемь на восемь полей» ребенок будет ошибаться особенно часто: будет подставлять своего коня под бой, а также не замечать, что можно побить вашего коня. Более целесообразным представляется сразиться с вами на фрагментах шахматной доски. Здесь ребенку будет легче: все-

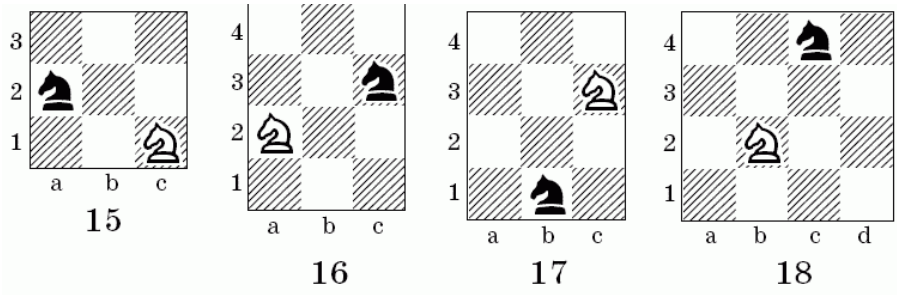
таки выбор ходов в данном случае ограничен.

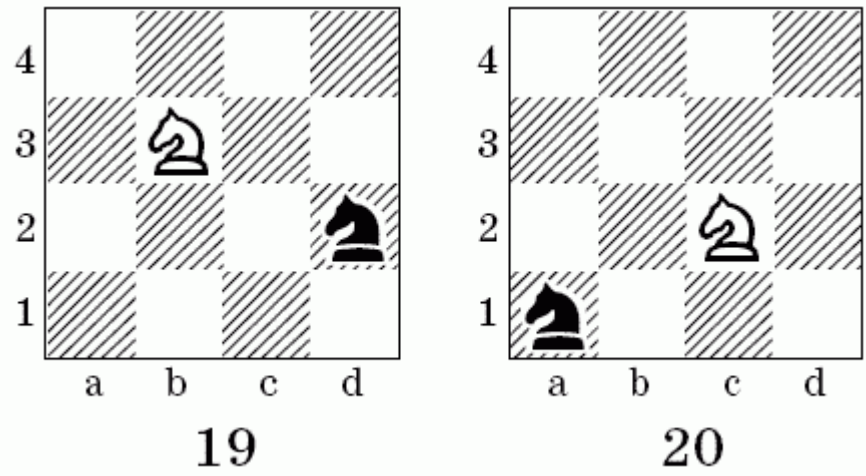
С детьми 3,5 лет разыграйте положения 1–8:



В каждом из этих положений ребенок выигрывает у вас в один ход, побив белым конем черного (другого хода у белого коня просто нет). Кроме позиций 1–8 с детьми 4,5 лет разыграйте и позиции 9–20:

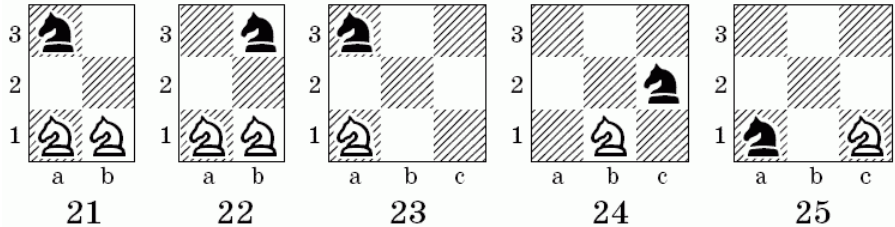




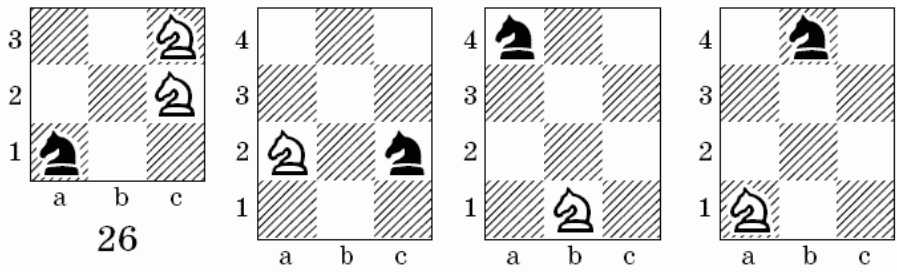


В положениях 9–13 ничья неизбежна: обе стороны вынуждены делать единственные ходы. В позиции 9 – **1.**♘**b3** ♘**b1 2.**♘**a1** ♘**a3 3.**♘**b3** ♘**b1**, в позиции 10 – **1.**♘**a3** ♘**a1 2.**♘**b1** ♘**b3 3.**♘**a3** ♘**a1**, в позиции 11 – **1.**♘**b3** ♘**a3 2.**♘**a1** ♘**b1,** в позиции 12 – **1.**♘**b3** ♘**b2 2.**♘**a1** ♘**a4**, в позиции 13 – **1.**♘**a2** ♘**a3 2.**♘**b4** ♘**b1.** А вот в положениях 14–20 белые выигрывают в один ход, забирая черного коня. Если же в положениях 14–19 первым ходом белые не побьют черного коня, то при дальнейшей точной игре партнеров партии завершаются вничью, причем ребенок застрахован от проигрыша – лишь черный конь может угодить под бой при неточной игре черных. К примеру: если в позиции 14 белые сыграют не **1.**♘**:b3!**, а **1.**♘**c2?**, то черным надо играть **1…** ♘**c1!**, а не **1…** ♘**a1?** (из-за **2.**♘**:a1!**). Удивительно положение 20. Здесь сразу выигрывает **1.**♘**:a1!**, но не упускает победы кажущееся нелепым **1.**♘**d4**, ведь куда бы теперь черный конь ни скакнул, он будет побит: **1…** ♘**c22.**♘**:c2** или**1…** ♘**b3 2.**♘**:b3.** Вместе с тем **1.**♘**a3?** или **1.**♘**b4?** после **1…** ♘**b3** приведет к ничьей.

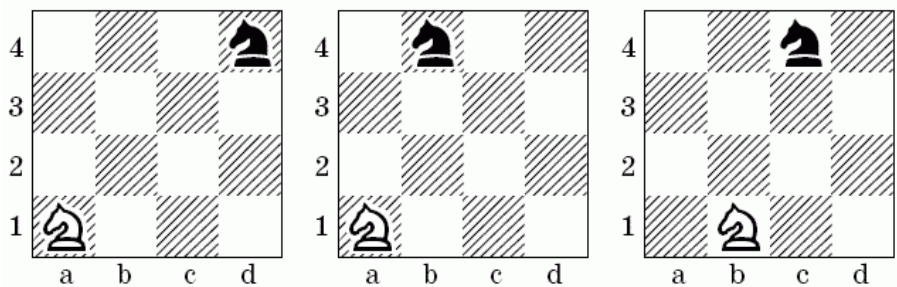
С детьми 5,5 лет разыграйте и позиции 21–34:



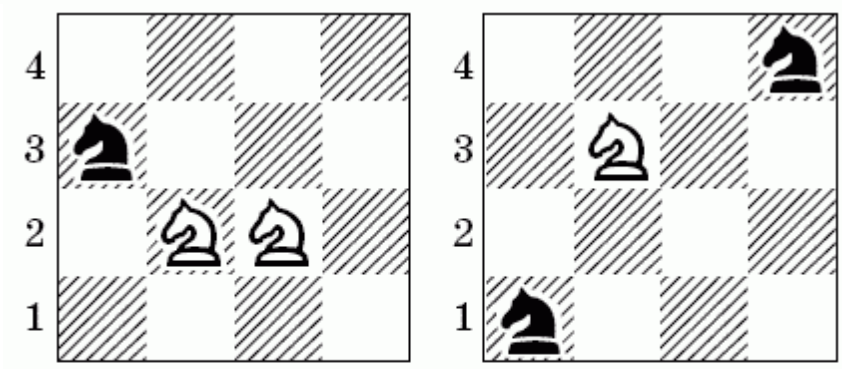
21 22 23 24 25



26 27 28 29



30 31 32



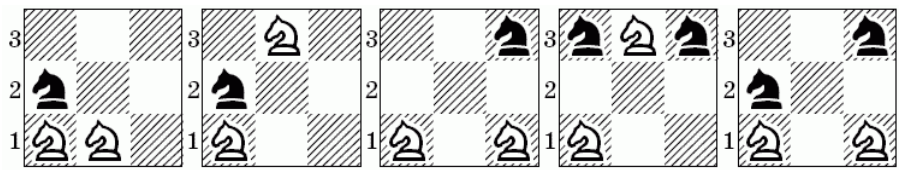
33 34

В положении 21 в один ход выигрывает **1.♘:a3**, а **1.♘b3?** ведет к ничьей: **1... ♘:b1 2.♘a1 ♘a3.** А вот в позиции 22 в один ход решает **1. ♘:b3!** (но не **1.♘a3? ♘:a1** с ничьей). Очень трудным испытанием для детей станет разыгрывание положений 23–25: выиграть белые в них не могут, а ошибиться и проиграть

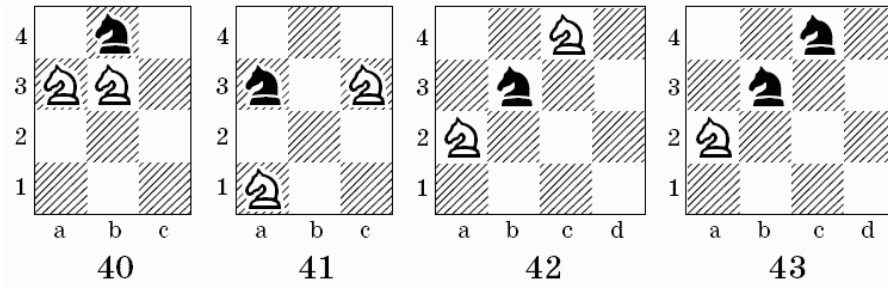
можно очень быстро. Чтобы добиться ничьей, белым коням следует «жаться» к черным, т. е. становиться на соседних клетках по вертикали или горизонтали с черными конями. Так, в позиции 23 проигрывает **1.♘c2? ♘:c2.** К ничьей ведет **1.♘b3!** Например: **1... ♘c2 2.♘c1!** (не **2.♘a1? ♘:a1**) **♘a1 3.♘a2!** (не **3.♘b3? ♘:b3**) **♘b3 4.♘c3!** (не **4.♘c1? ♘:c1**) **♘c1 5.♘b1!** (не **5.♘a2? ♘:a2**) **♘a2 6.♘a3!** (не **6.♘c3? ♘:c3**) **♘c3 7.♘c2!** (не **7.♘b1? ♘:b1**) **♘b1 8.♘a1!** (не **8.♘a3? ♘:a3**) **♘a3**, и получилось исходное положение. В приведенном примере и белые, и черные делали лучшие ходы: если бы черные играли по-иному, у белых был бы больший выбор ходов, ведущих к ничьей. Похоже будут развиваться события при точной игре партнеров в позиции 24 – **1.♘c3!** (но не **1.♘a3?** из-за **1... ♘:a3) ♘a3 2.♘a2** (но не **2.♘b1? ♘:b1**) **♘b1 3.♘c1!**

и т. д. В положении 25 нельзя играть **1.♘b3? ♘:b3!** Правильно **1.♘a2! ♘b3**, и получается положение после третьего хода черных в позиции 23. В позиции 26 сразу решает **1.♘:a1!** Слабо было бы **1.♘a2?** или **1.♘b1?**, что после **1... ♘:c2** привело бы только к ничьей. А вот ход **1.♘a3** тоже приведет к победе, но окольным путем (например: **1... ♘b3! 2.♘a2 ♘a1! 3.♘c1!!**, и черный конь должен встать под бой одного из белых коней). В позиции 27 проигрывает **1.♘b4? ♘:b4.** Правильно **1.♘c3** или **1.♘c1**, и на каждый ход черных белому коню следует становиться на соседней клетке с черным конем. В положении 28 нельзя играть **1.♘c3? ♘:c3**, а надо – **1.♘a3!** с ничьей при точной игре. Равно и в позиции 29 надо играть **1.♘b3!**, а не **1.♘c2? ♘:c2.** Далее возможно **1... ♘a2 2.♘a1! ♘b43.♘b3!** с ничьей. В положении 30 белым не избежать поражения. Проигрывает и **1.♘b3 ♘:b3**, и **1.♘c2 ♘:c2.** В позиции 31 ошибкой было бы **1.♘c2? ♘:c2**, но если белый конь «прижимается» к черному коню – ничья не за горами. Например: **1.♘b3! ♘c2 2.♘c1 ♘a1 3.♘a2** и т. д. В положении 32 из трех первых ходов лишь **1.♘c3!** сохраняет белого коня и ведет к ничьей. Например: **1... ♘b2 2.♘a2 ♘a4 3.♘b4.** В позиции 33 в один ход выигрывает **1.♘:a3!**, а в позиции 34 к победе ведет и **1.♘:a1**, и **1.♘:d4**, и черным приходится ставить под бой и второго коня.

С особо одаренными детьми разыграйте также и позиции 35–43:



35 36 37 38 39



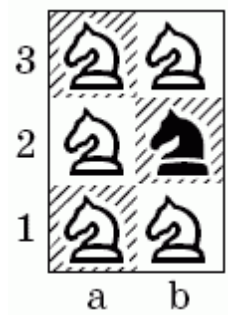
40 41 42 43

В положении 35 быстрее всего выигрывает **1.♘b3! ♘c1 2.♘:c1** или **1... ♘c3 2.♘:c3.** В позиции 36 к победе ведет **1.♘c2! ♘c3 2.♘a3 ♘a2 3.♘b1**, и черный конь в капкане. Выигрывает в 4 хода и **2. ♘c1 ♘b1 3.♘a2! ♘a34.♘:a3.** В позиции 37 самый быстрый путь к победе таков: **1.♘c2! ♘b1 2.♘a2! ♘c3 3.♘:c3.**

В положении 38 следует играть **1.♘c1! ♘ab1 2.♘c2!!**, и черным приходится отдать одного из коней, а вскоре и второго (на фрагменте шахматной доски «три на три клетки» два коня всегда одолевают одного при точной игре партнеров). Очевидное **1.♘:a2** в положении 39 приведет лишь к ничьей после **1... ♘:a2.** Выигрывает**1.♘cb3! ♘b1 2.♘c2!!** В позиции 40 решает **1.♘c1!**, и черный конь в ловушке. В позиции 41 быстрее всего к цели ведет **1.♘a2!! ♘c4** (или**1... ♘b1 2.♘c2!**) **2.♘c2!! ♘b2 3.♘a3 ♘a4 4.♘c4!** или **3.♘c3 ♘c4 4. ♘a4!** Очень сложны для разыгрывания положения 42 и 43. В позиции 42 к победе ведет **1.♘a3!!** и **1.♘b4!!** Если после **1.♘a3** черные сыграют **1... ♘a1**, то ходом **2.♘c1!** белые отнимут у черного скакуна все поля отхода. Так же и на любой иной первый ход черных белые займут конем поле «c1» с победой. Подобным образом выигрывают белые после **1.♘b4.** На любой ответ черных белые переводят коня на поле «d2», и не позднее третьего хода черный конь теряется. Например: **1.♘b4!! ♘c1 2.♘d2! ♘a23.♘:a2.** Вместе с тем, если на первом ходу белые играют по-другому, то при исключительно точной игре черные могут достичь ничьей. Например: **1.♘c3? ♘c1!!** (но не **1... ♘a1? 2.♘d2!! ♘c2 3.♘a2!!** и**4.♘b4!**, и черный конь в капкане; так же белые выигрывают и после **1... ♘d4? 2.♘d2 ♘c2 3.♘a2!!** – запомните это положение: при ходе белых здесь ничья, но ход черных, и черные проигрывают) **2.♘d2 ♘d3 3.♘a2 ♘b2! 4.♘b4 ♘a4 5.♘c4 ♘c3 6.♘d2 ♘a4 7.♘b3 ♘c3 8.♘d2 ♘a4 9.♘b1 ♘b2** с ничьей. Или **1.♘b2? ♘d2!!** (при другом ходе черных решает **2.♘c1**, **3.♘c4, 4.♘a3**) **2.♘c3 ♘b3**, и белым не выиграть. Если ребенок хорошо прочувствует положение 42, то он сможет найти путь к ничьей в положении 43. Там проигрывает **1.♘c1? ♘:c1** и **1.♘c3? ♘c1** (ключевое положение), и теперь, как бы белые ни играли, черные делают ход **2... ♘a2!!** и выигрывают. Надо играть **1.♘b4!!** с ничьей. Например: **1... ♘c1 2.♘c2! ♘a2**

3.♘a1 ♘c3 4.♘c2 ♘a2 5.♘a1 ♘b4 6.♘b3.

Как можно убедиться, играя конями на фрагментах шахматной доски, если белые имеют двух коней против одного коня черных и начинают, то они всегда выигрывают на фрагменте «три поля на четыре» (например: позиции 40, 41) и фрагменте «три поля на три» (тут, однако, есть одно ограничение – ни один из белых коней не должен стоять на клетке «b2», ведь с этого поля конь не может сделать ни одного хода). А вот на фрагменте «четыре поля на четыре» один белый конь может иногда одолеть двух черных скакунов (например, в положении 34). Можно привести и более курьезные положения. Посмотрите, к примеру, такое:



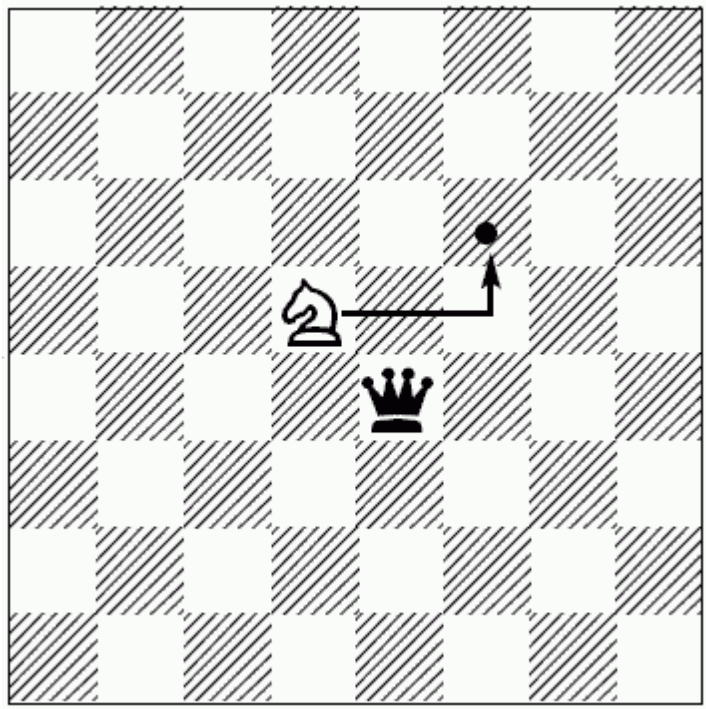
Здесь белые не могут сделать ни одного хода и поэтому проигрывают!

Глава 20
Ферзь, ладья и слон против коня

Пиноккио поднял белого коня над головой и посмотрел на товарищей:

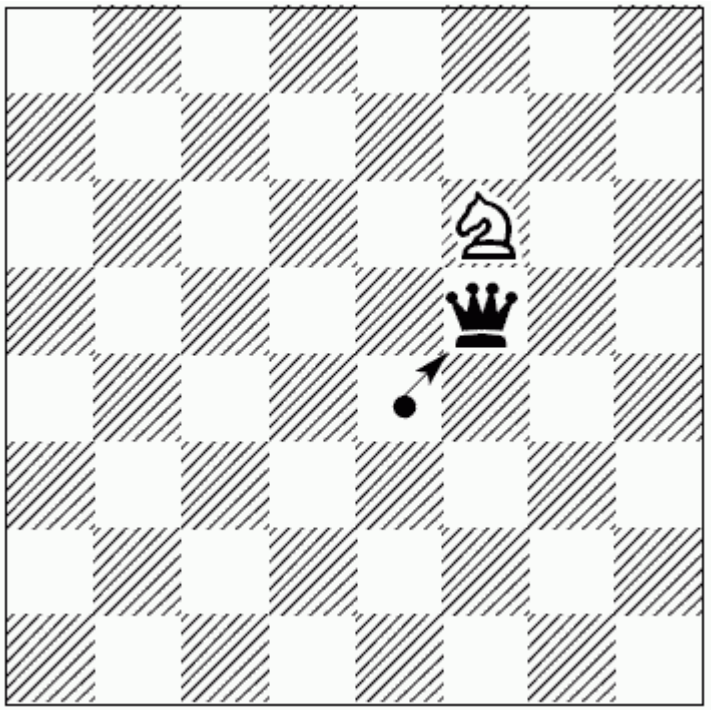
– Ну, кто сразится с моим скакуном?

– Мой черный ферзь сразится, – проговорила Дюймовочка. Пиноккио поставил белого коня в центр. И Дюймовочка поставила черного ферзя в центр. Наискосок от коня. Вот так:



– Видишь, Пиноккио, черный ферзь напал на твоего коня, – предупредил Гурвинек. – Подумаешь, напугал! Сейчас мой конь сам атакует черного ферзя.

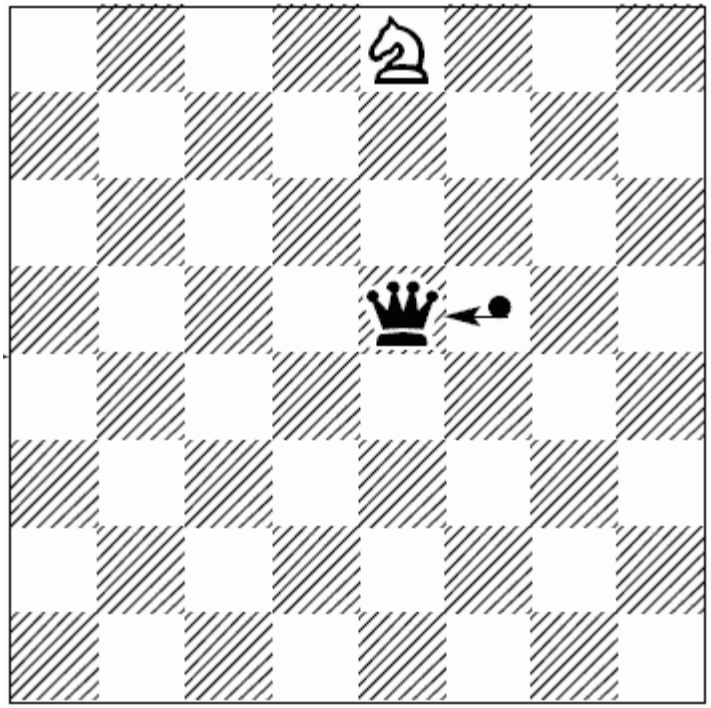
И белый конь скакнул так: два поля направо, одно вверх. Берегись, ферзь! Дюймовочка не испугалась и сыграла черным ферзем наискосок на одно поле. Вверх направо. Вот так:



– Смотри, Пиноккио, а белому коню и пойти-то почти некуда. Чтобы под бой ферзя не угодить. Только два поля остались, где коня не побьют.

– Эх, видно, ферзь сильнее коня, – вздохнул Пиноккио и скакнул белым конем так: два поля вверх, одно поле налево.

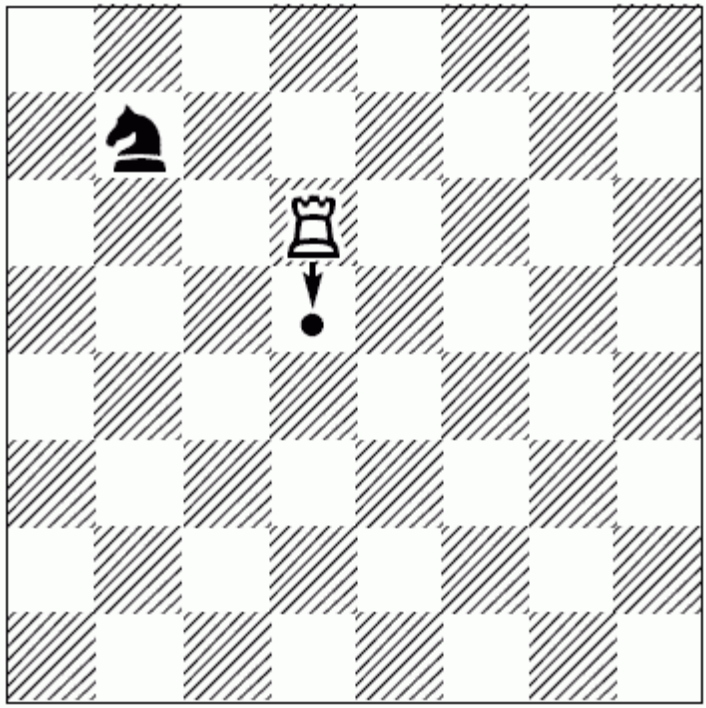
Дюймовочка улыбнулась и передвинула черного ферзя на одну клетку налево. По линии. Вот так:



И взял ферзь под бой все поля, куда мог пойти конь. Хитрая фигура – шахматный конь, да не хитрее ферзя. Четыре поля у коня осталось, куда он скакнуть может. Но везде ферзь наискосок побьет его. Проиграл конь! Проиграл Пиноккио.

– Но ладью-то конь обыграет, наверное, – огорченно сказал Пиноккио. – Только я черным конем играть буду. Не хочу белым конем играть, раз он проиграл ферзю.

Взял Пиноккио черного коня, а белую ладью взял себе Чиполлино. И поставили они свои фигуры вот так:



– Начинает, как всегда, белая фигура, – напомнил Незнайка. – Жалко, – вздохнул Пиноккио. – Был бы мой ход, я бы сразу конем ладью побил – скок направо, скок направо и скок вниз.

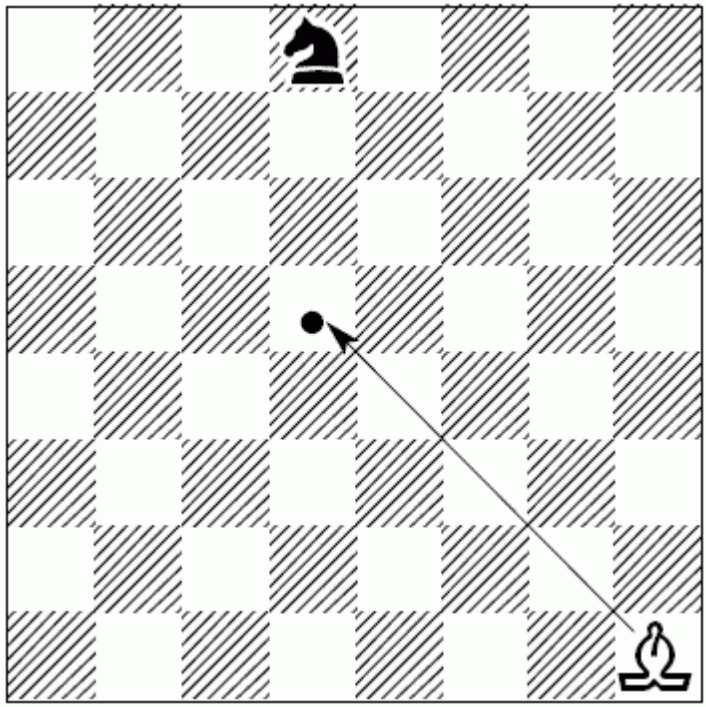
– Но ход мой. И я сейчас укрощу твоего коня, – усмехнулся Чиполлино и передвинул белую ладью на одно поле вниз. И странное дело, куда бы ни прыгнул теперь черный конь, везде белая ладья его побьет. Опять проиграл Пиноккио.

– Эх, и ладья сильнее коня, – огорчился Пиноккио.

– Верно, ладья сильнее, – кивнул Незнайка. – Но если бы ты коня поставил поудачнее – в центр, например, ладье коня нипочем бы не поймать. – Ладно, проиграл так проиграл, – не унывал Пиноккио. – Но белого слона-то мой вороной конь должен обыграть! Кто поиграет белым слоном?

– Я, – отозвался Щелкунчик. – Только я сам поставлю белого слона и черного коня на шахматную доску.

– Ставь, ставь, – согласился Пиноккио. – Все равно проиграешь. Щелкунчик хихикнул и поставил такое положение (см. следующую стр.). Тут Щелкунчик еще раз хихикнул и передвинул белого слона через три поля. Наискосок.



И отнял белый слон у черного коня все четыре поля отступления. Куда ни пойдет Пиноккио, везде слон побьет коня. Наискосок.

– Налево пойдешь – коня потеряешь. Направо пойдешь – коня потеряешь. Снова я проиграл, – пробормотал Пиноккио. – Выходит, и слон сильнее коня?

– Нет, слон и конь равны по силам. Просто Щелкунчик схитрил, поставил твоего коня на плохое поле. Конь на краю доски часто стоит плохо. Стоял бы конь поудачнее, хотя бы на любой соседней клетке, была бы ничья.

– А конь может слона поймать? – спросил Гурвинек.

– Нет, на пустой доске слон от коня всегда убежит. Не поспеть коню за слоном.

– Тогда, чур, у меня снова любимая фигура ферзь! – крикнул Пиноккио.

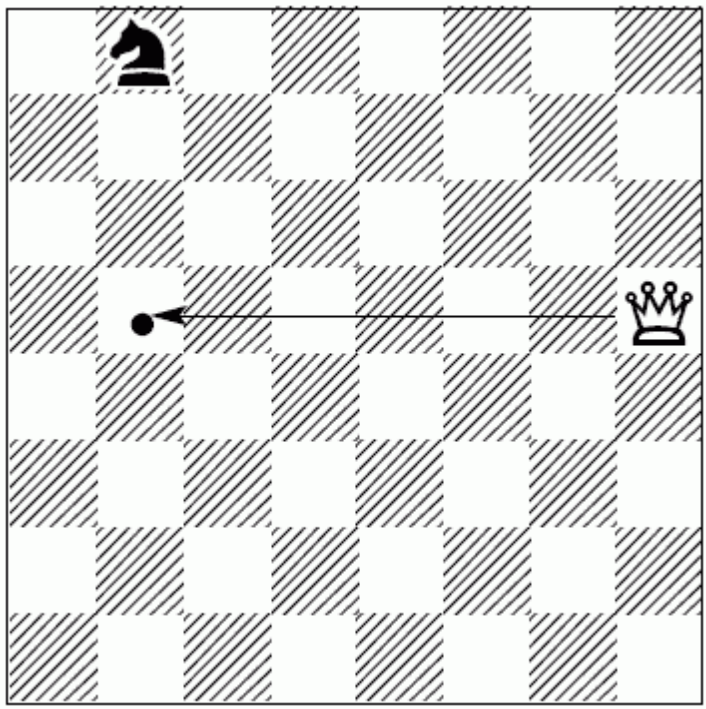
Советы родителям

Значительно разнообразят палитру шахматных сражений поединки коня против ферзя, ладьи или слона. Для малышей они будут представлять большую трудность, поэтому еще раз напоминаем: не браните детей за ошибки, ошибки в подобной игре неизбежны. Не сразу, не вдруг придет к ребенку чувство

гармонии, оценка сравнительной силы фигур. Но постепенно он усвоит типичные приемы борьбы одних шахматных фигур с другими, научится атаковать одни фигуры, ограничивать подвижность других. На доске «восемь полей на восемь» лишь одаренные дети да немногие ребята пяти с половиной лет способны решить простейшие задания в сражениях коня против ферзя, ладьи или слона без подсказок старших.

Лишь ферзь способен в любой позиции на доске «восемь полей на восемь» укротить неприятельского скакуна и побить его.

Предложите ребенку за два хода побить черного коня в таком положении:



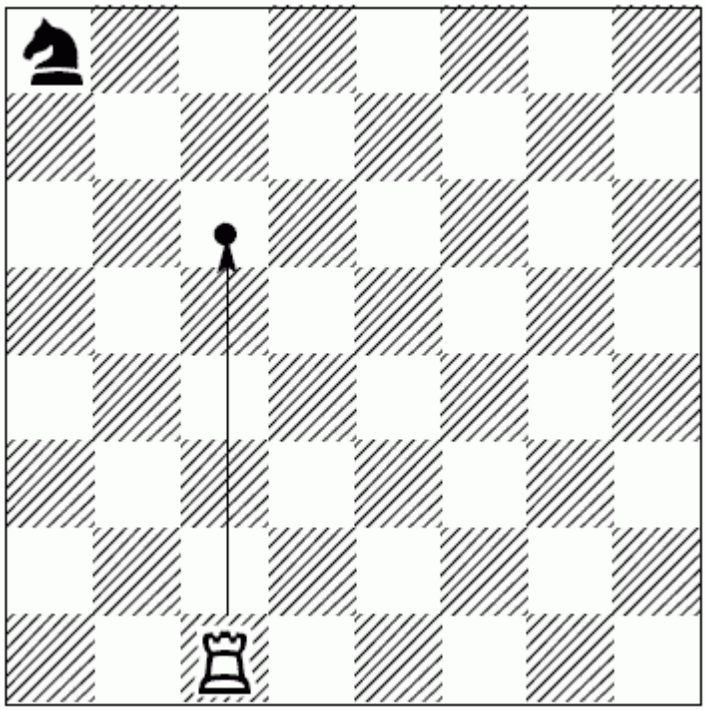
Эта цель достигается только после **1.♕b5!!** (ферзь ограничивает подвижность черного коня). Далеко не все дети найдут этот ход, поэтому рекомендуем разыграть это положение, не ограничивая количество ходов для достижения победы. Посмотрим, как проходит типичная игра ребенка против взрослого в этом положении: **1.♕e8** (неплохой ход; вообще следует учесть, что, когда ферзь нападает на коня, конь не может его побить – это одно из правил, как не подставить ферзя под удар коня) **1... ♘a6 2.♕e6** (хорошо, что ферзь опять нападает на коня, но лучше выбирать поля для нападения поближе к коню – быстрее стреножить черного скакуна после **2.♕b5 ♘c7 3.♕c6** или**2.♕c8 ♘b4 3.♕c4**) **♘c5** (конь старается держаться поближе к центру – в середине доски коня не изловить, для этого его надо

оттеснить поближе к краю доски) **3.♕d5!** (самое эффективное нападение ферзя на коня – ферзь располагается на соседней клетке по вертикали или горизонтали) **♘a4 4.♕c4** (еще точнее **4.♕d4**, и конь в западне) **♘b6 5.♕c6!! ♘a8 6.♕:a8.**

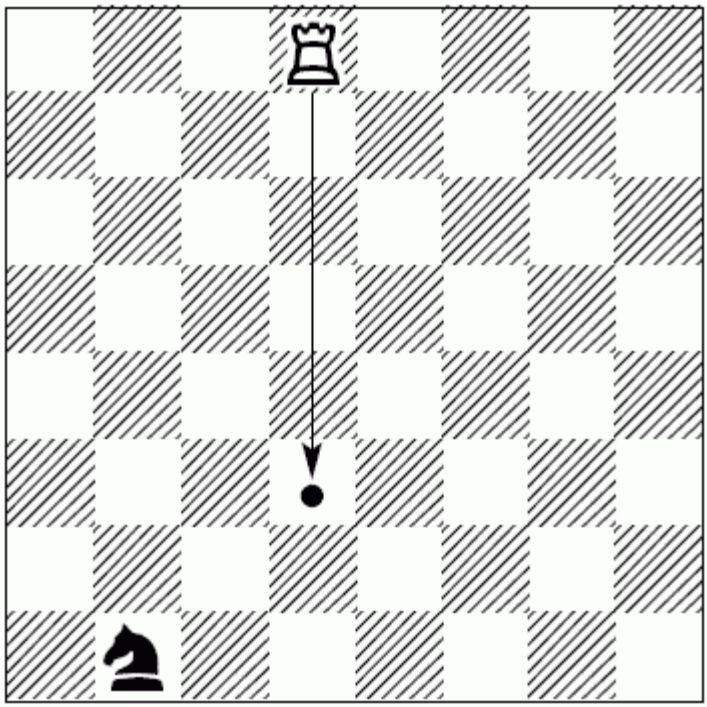
Пусть не всем детям 4–5 лет удастся одолеть в этом положении черного коня, но попробовать сделать это они обязаны.

И ладья, и слон лишь в отдельных случаях (при условии, что конь оттеснен на одну из двух любых крайних линий) способны одолеть коня. Для достижения ничьей коню надо держаться поближе к центру доски.

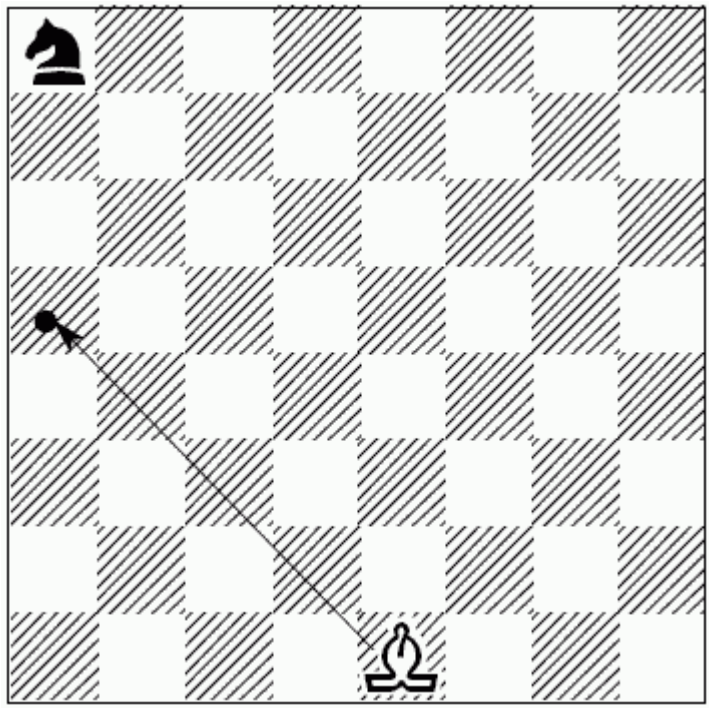
Разыграйте с ребенком такое положение:



Здесь выигрывает только **1.♖c6**! и черный конь в капкане. Для того чтобы ребенок понял, как следует одолеть в этом положении коня, попросите малыша положить на поля «b6» и «c7» (куда может перескочить конь с поля «a8») бумажные кружочки и предложите ему сделать такой ход белой ладьей, чтобы поля, на которых лежат кружочки, оказались под ударом. Этот же метод оказывается эффективным при решении целого ряда аналогичных задач, где требуется ограничить подвижность неприятельской фигуры. Например, такой задачи:

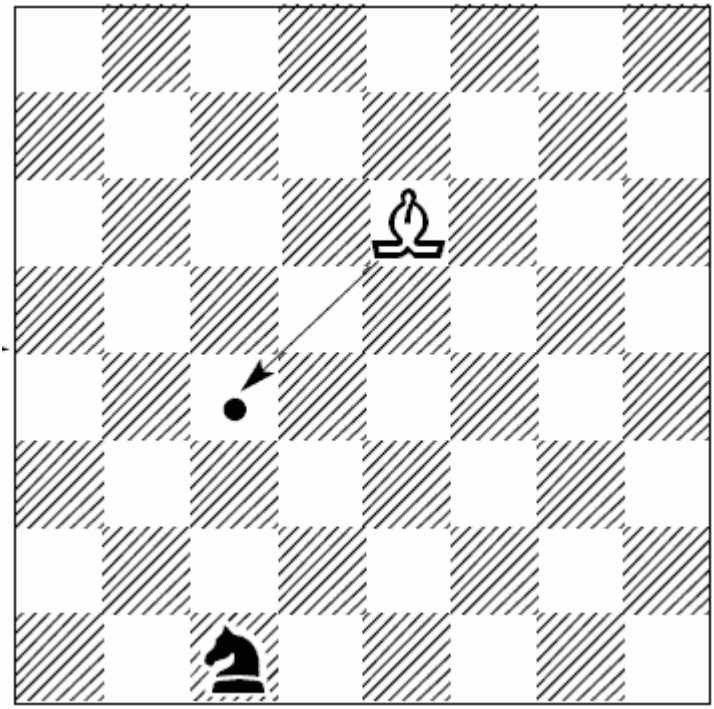


Белые начинают и выигрывают. Если ребенок не может найти верное – **1.**♖d**3!**, и конь в ловушке, расположите бумажные кружочки на полях «a3», «c3», «d2». Любой другой ход, кроме **1.**♖d**3!**, приведет лишь к ничьей. Например: **1.**♖**b8?** ♘**c32.**♖**d8** ♘**e4 3.**♖**e8** ♘**c5 4.**♖**e7** ♘**d3** и т. д. И слон иногда способен стреножить коня. Расставьте следующее положение:



Выигрывает только **1.♗a5**, и черным приходится ставить коня под бой.

А в положении:



к победе ведет лишь **1.♗c4!** Сражаясь разнохарактерными

фигурами с малышом, вы заметите, что он будет часто подставлять свои фигуры под бой, особенно в игре против вашего коня. Поэтому в отдельных случаях нелишними для малыша окажутся такие советы:

– по возможности располагать свою фигуру на одной шахматной дорожке (горизонтали, вертикали или диагонали) с конем противника, причем ладья наиболее стесняет коня, находясь через одно поле по диагонали от него и ближе к центру доски, а слон – находясь через два поля по вертикали или горизонтали и ближе к центру доски; – стараться ставить ладью на поле такого же цвета, которое занимает конь. А вот советы самым маленьким. Чтобы не проигрывать, необходимо:

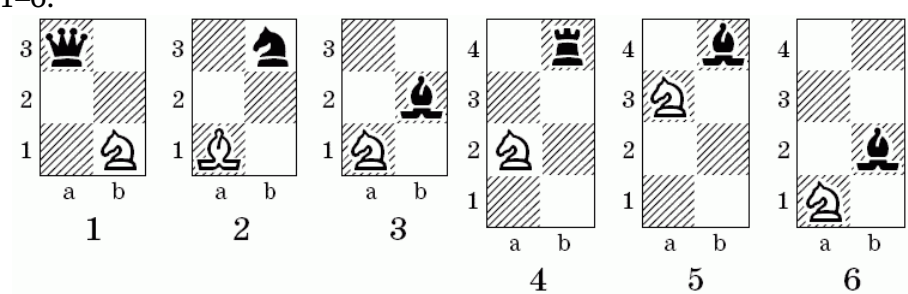
– размещать ферзя, ладью или слона в противоположном конце шахматной доски;

– по возможности каждым ходом ферзя, ладьи или слона нападать на неприятельского коня;

– располагать ферзя, ладью или слона на поле такого же цвета, которое занимает конь; – размещать свою фигуру на любой соседней с конем клетке. Большинство этих советов применимо и для игры на фрагментах шахматной доски. Если на доске «восемь полей на восемь» не существует ни одного положения, которое безошибочно разыгрывали бы дети 3–4 лет (при игре ферзь, ладья или слон против коня), то на фрагментах шахматной доски такие положения есть. И разыгрывать их детям очень полезно. Ферзь одолеет коня на любом фрагменте шахматной доски.

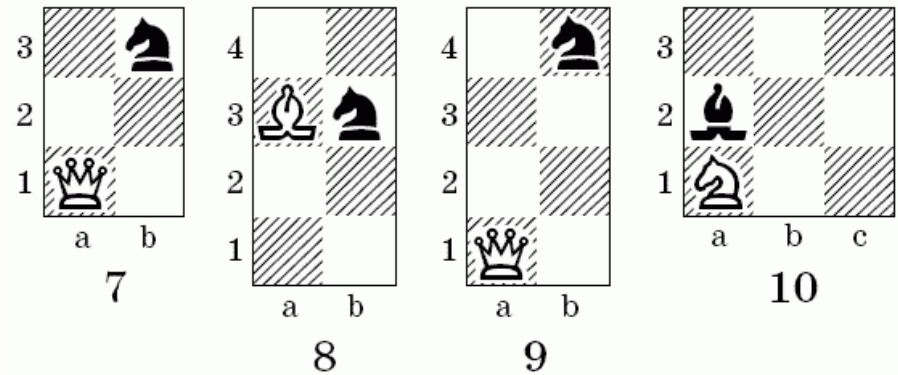
Ладья оказывается сильнее коня на фрагментах «две на две клетки» (тут конь не может сделать ни одного хода), «две на три клетки», «две на четыре», «три на три», «три на четыре», «четыре на четыре». Слон всегда побеждает неприятельского коня только на фрагменте «две клетки на две», а на фрагменте «три клетки на три» слон оказывается сильнее, если он контролирует центральное поле «b2». В некоторых положениях на фрагментах шахматной доски «две клетки на четыре», «три клетки на четыре» и «четыре клетки на четыре» и конь может одолеть слона.

Для игры с детьми 3,5 лет рекомендуем выбрать положения 1–6:



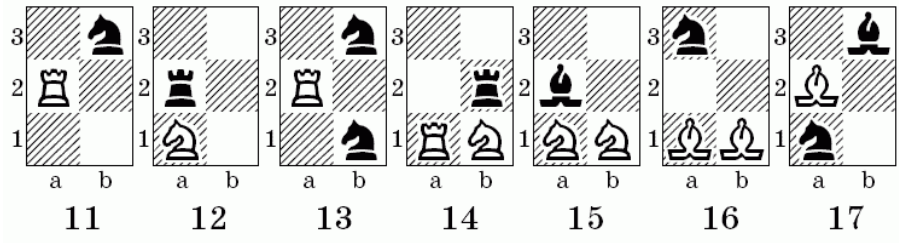
В положениях 1 и 4 белые первым же ходом забирают фигуру противника. В позиции 2 выигрывает **1.♗b2 ♘a1 2.♗:a1!** (ничего не дает **2.♗a** 3 **♘b3**). Разыгрывание следующего положения приведет к ничьей после **1.♘b3 ♗a** 3 (не **1... ♗a1 2.♘:a1**) **2.♘a1 ♗b2 3.♘b3 ♗a** 3 **4.♘a1 ♗b2.** В положении 5 белые «обречены» на победу в два хода: **1.♘b1 ♗a** 3 **2.♘:a3.** А вот в позиции 6 опять ничья – **1.♘b3 ♗a** 3**! 2.♘a1 ♗b2 3.♘b3 ♗a** 3 **4.♘a1 ♗b4 5.♘b3 ♗a** 3**6.♘a1 ♗b2.**

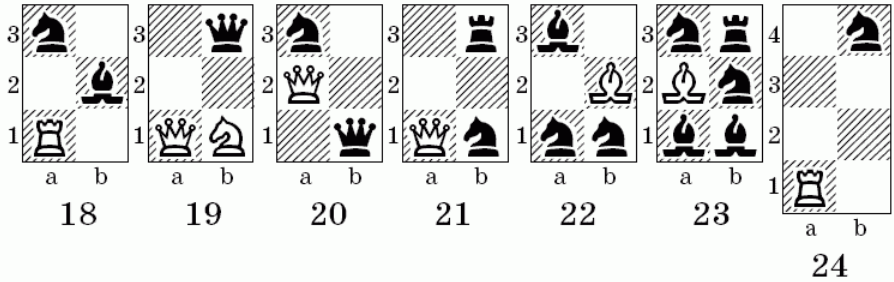
Кроме положений 1–6 с детьми 4,5 лет желательно разыграть и положения 7–10:



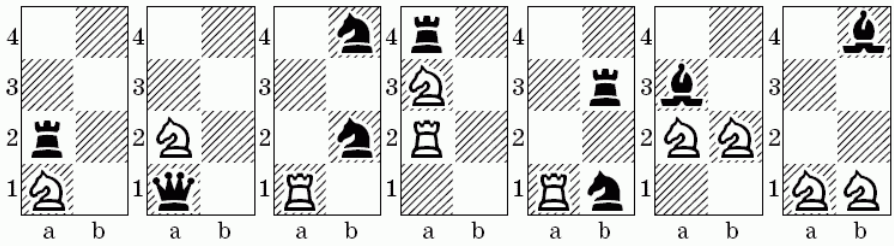
В положении 7 быстро выигрывает **1.♕a3** (или любой другой ход) **♘a1 2.♕:a1.** А в позиции 8 сразу решает **1.♗b2! ♘a1 2.♗:a1.** В положении 9 ферзя можно передвинуть на любую клетку, кроме «a2», и тогда неотвратимо последует **1... ♘a2 2.♕:a2.** В положении 10 обе стороны должны аккуратно уводить свои фигуры из-под удара и не ставить их под бой: **1.♘c2!** ♗b3 (или **1... ♗b1** примерно с теми же вариантами) **2.♘a1** (возможно и **2.♘a3**) **♗a2 3.♘c2** ♗b3 с ничьей.

С детьми 5,5 лет разыграйте также и позиции 11–58:

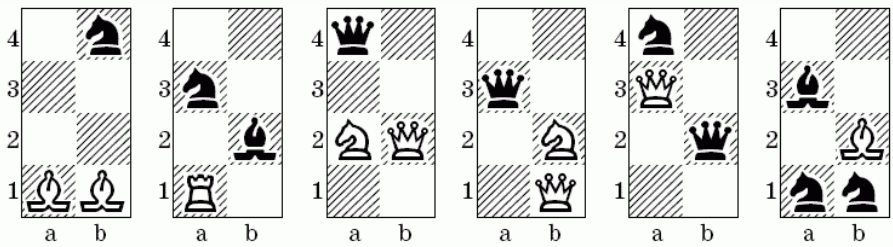




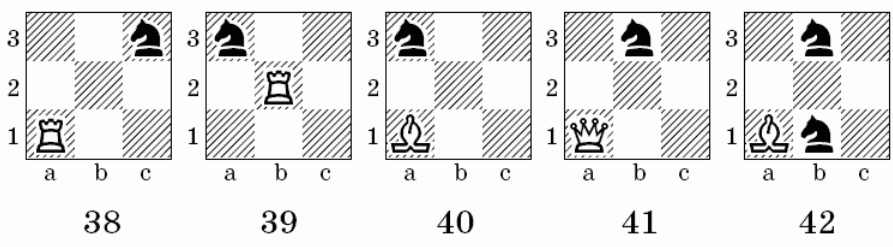
18 19 20 21 22 23 24



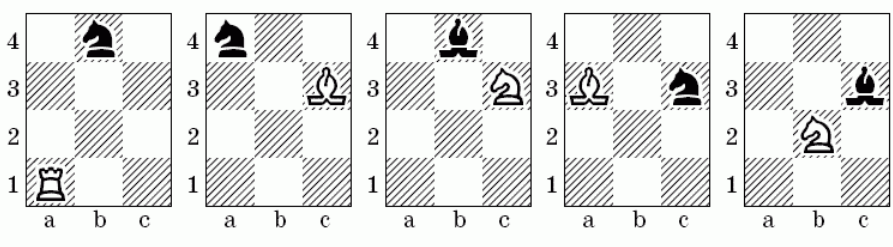
25 26 27 28 29 30 31



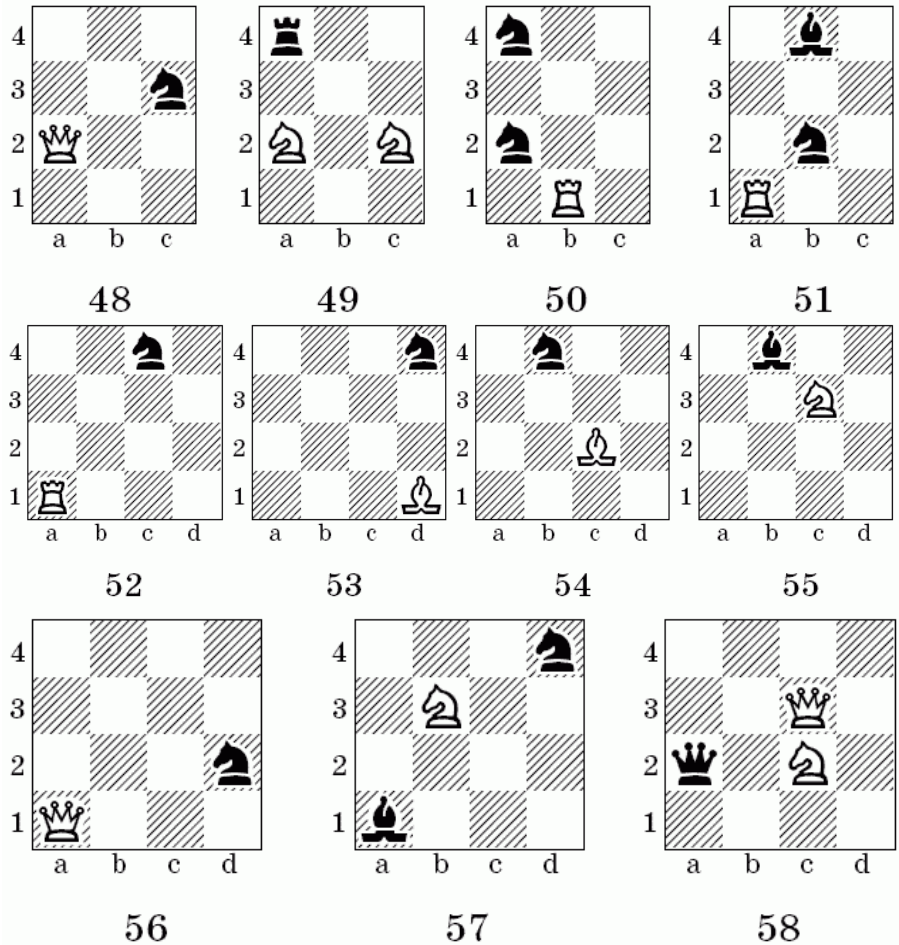
32 33 34 35 36 37



38 39 40 41 42



43 44 45 46 47

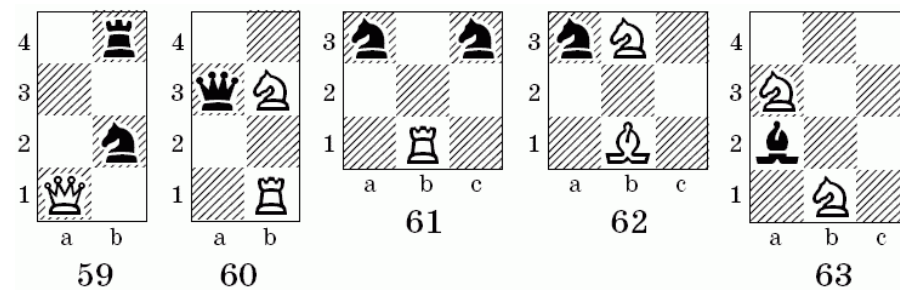


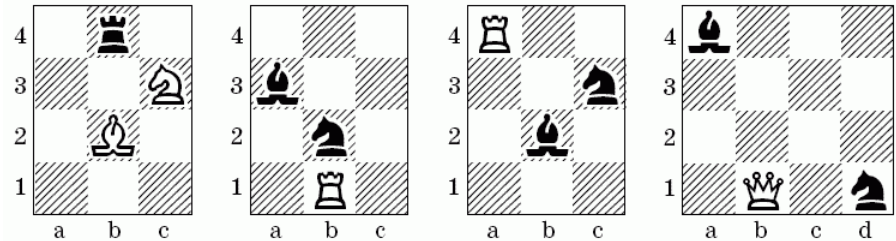
В положении 11 быстрее всего выигрывает **1.♖a3! ♘a12.♖:a1.** А в позиции 12 белые проигрывают после **1.♘b3 ♖a** 3**! 2. ♘a1 ♖:a1.** В положении 13 белые играют **1.♖b2!** (остальное проигрывает) и каждым последующим ходом забирают по черному коню. В следующей позиции к победе ведет **1.♘a3!** ♖b3 **2.♖a2 ♖b1 3.♘:b1.** В положении 15 белые играют **1.♘a3**, и слону приходится встать под бой. В позиции 16 выигрывает**1.♗a2 ♘b1 2.♗:b1.** Очень неожиданно выигрывают белые в положении 17: здесь следует **1.♗b1!!** (но не**1.♗**:b3 **♘:b3**) **♗a2 2.♗:a2 ♘b3 3.♗**:b3.Изящно! В положении 18 к победе ведет только**1.♖a2!** Например: **1... ♘b1! 2.♖:b2 ♘a33.♖b3! ♘b1 4.♖:b1.** В следующей позиции поспешное **1.♕a3?** проигрывает из-за **1... ♕:b1!** Правильно **1.♘a3 ♕:a3 2.♕:a3.** В положении 20 решает **1.♕:a3!**, а в положении 21 – **1.♕a2 ♖a** 3 **2.♕:b1!** В положении 22 по аналогии с положением 17 выигрывает **1.♗:a1! ♗b2 2.♗:b2 ♘a3 3.♗:a** 3, а в положении 23 – **1.♗**:b3! **♗a2 2.♗:a2 ♘b1 3.♗:b1**, и оставшиеся черные фигуры не могут сдвинуться с

места. Ай да белый слон! Ай да удалец! В позиции 24 в два хода ведет к победе и **1.♖a** 3, и **1.♖a4.** А в новом положении уже белым несдобровать: **1.♘b3 ♖a** 3 или **1... ♖a4**, и конь в капкане. И в позиции 26 верх берут черные: на **1.♘b4** они делают любой ход, кроме **1... ♕a2?**, а вторым ходом бьют белого коня. В положении 27 белые сыграют **1.♖a** 3 или 1.♖b1 и одного за другим возьмут обоих черных коней. Поучительный трехходовый маневр гарантирует успех белых в позиции 28: **1.♖a1! ♖b4 2.♖b1! ♖a4 3.♖**b3!В положении 29 к поражению ведет **1.♖a4?** из-за**1... ♘a3!**, но **1.♖a2! ♖b4** (или **1... ♘a3 2.♖a1 ♘b1 3.♖a2** с повторением ходов) **2.♖**a1 **♖**b**2 3.♖a4 ♖**b3 **4.♖a2** позволяет белым добиться ничьей. В следующей позиции правильно **1.♘a4!**, и черному слону приходится встать под бой. В положении 31 решает **1.♘b3! ♗a** 3 **2.♘:a3**, а в положении 32: **1.♗b2! ♘a2 2.♗:a2.** В положении 33 выигрывает **1.♖a2!** Например: **1... ♘b1 2.♖:b2 ♘a3 3.♖b3 ♘b14.♖:b1.** В положении 34 быстрее всего к победе приводит **1.♘b4! ♕:b4 2.♕:b4**, а вот **1.♕b4?** даже проигрывает после **1... ♕:a2! 2.♕a4 ♕:a4.** На первый взгляд может показаться, что в положении 35 победить должны черные. Например: **1.♕a1? ♕:a1** или**1.♕a2 ♕:a2** и **2... ♕:a4.** Но, эффектно пожертвовав коня, белые склоняют чашу весов в свою сторону после **1.♘a4! ♕:a4 2.♕b2 ♕b4 3.♕:b4.** В положении 36 выигрывает **1.♕:a4!** (но не **1.♕:b2? ♘:b2**) **♕b1 2.♕a3 ♕a1 3.♕:a1.** В позиции 37 белым надо играть **1.♗:a1**, что гарантирует ничью после **1... ♗b4! 2.♗b2 ♗**b3 (или **2... ♘b3**) **3.♗a1!** В положении 38 к выигрышу ведет и **1.♖a** 3 **♘b1 2.♖**b3! и **1.♖c1 ♘a2 2.♖c2!**, а в положении 39 – и **1.♖a2 ♘b1 2.♖c2!!** (на ход длиннее путь к победе после **2.♖**a1 **♘c3 3.♖a** 3 **♘b1 4.♖**b3!) **♘a3 3.♖b2!**, и **1.♖b3 ♘c2 2.♖b1!! ♘a** 3 **3.♖b2.** Но на практике мы неоднократно наблюдали, как дети зачастую долго и бесцельно гоняли черного коня по доске, например: **1.♖a2 ♘b1 2.♖b2 ♘a3 3.♖a2 ♘b1 4.♖a1 ♘c3 5.♖c1 ♘a2 6.♖a1? ♘c3 7.♖a** 3 **♘b1 8.♖a1? ♘c3.** Изящен метод выигрыша в следующем положении: **1.♗c3!!** (ничего не дает **1.♗b2 ♘b1 2.♗a1 ♘a3** или **1... ♘c22.♗**c3 **♘a3**) **♘b1 2.♗b2!** или **1... ♘c2 2.♗b2**, и черным приходится ставить коня под бой. В положении 41 в два хода выигрывает любой ход, кроме **1.♕c1??** и **1.♕a2.** В позиции 42 белый слон расправляется с двумя черными конями: **1.♗b2!** Например: **1... ♘a3 2.♗:a** 3 **♘a1 3.♗c1! ♘b3 4.♗b2! ♘c1 5.♗:c1.** В положении 43 белые могут двумя способами добиться победы в три хода. И путем **1.♖a3! ♘c2 2.♖a4! ♘a1 3.♖:a1**, и путем **1.♖c1! ♘a2 2.♖c4 ♘c1 3.♖:c1.** Дети, как правило, затрачивают гораздо больше ходов для достижения победы. Вот одна из типичных партий ребенка и взрослого: 1.♖**b**1 **♘a2 2.♖b2**

♘**c33.**♖**b3** ♘**a2 4.**♖**a** 3 ♘**c1 5.**♖a1 ♘**b3 6.**♖**b1!** ♘**a1 7.**♖**:a1.** В положении 44 выигрывает только **1.**♗**a1**, и черный конь пойман, а в положении 45 после **1.**♘**b1!** в капкане черный слон. В позиции 46 белым нельзя играть **1.**♗**b4?** из-за **1...** ♘**b1!** К ничьей приводит **1.**♗**b2** или **1.**♗**c1.** Например:**1.**♗**b2** ♘**a2** (но не **1...** ♘**a4? 2.**♗**a1!**) **2.**♗**a** 3 ♘**c3 3.**♗**c1** ♘**a4** (но не **3...** ♘**b1? 4.**♗**b2!**)**4.**♗**a** 3 ♘**c3,** и снова повторяется исходное положение. Примерно так же протекает борьба и в следующем положении: **1.**♘**c4** (но не **1.**♘**a4?** ♗**a1**) ♗**a1 2.**♘**a3** ♗**c** 3 **3.**♘**c2** (но не **3.**♘**b1?** ♗**b2!**) ♗b2 **4.**♘**b4** ♗**c** 3 **5.**♘**a2** с ничьей. Чтобы застраховать себя от проигрыша в положениях 46 и 47, слонам лучше избегать поля «b4» и угловых полей, а коням следует предпочтительно занимать поля «a2», «a3», «c2», «c3», где у них больше выбор ходов. В позиции 48 в два хода выигрывает и **1.**♕**a1**, и **1.**♕**b3**, и **1.**♕**c2.** В положении 49 следует продолжать **1.**♘**ab4!**, и черная ладья в капкане. В позиции 50 нельзя играть 1.♖ a1?ввиду **1...** ♘**4c3!**, и ладья поймана. Правильно**1.**♖b3!И как это ни странно, но черные проигрывают. Не спасает их ни **1...** ♘**2c3 2.**♖**a** 3 (или **2.**♖**b4**), ни **1...** ♘**4c3 2.**♖**a** 3, ни **1...** ♘**c1! 2.**♖**a** 3**!!** ♘**b2 3.**♖**a1** (или**3.**♖c3 ♘**a2 4.**♖**c2!**) ♘**b3 4.**♖**b1**, и черные кони гибнут один за другим. В позиции 51 к победе ведет **1.**♖**c1** (сложнее **1.**♖**b1** ♗**a** 3 **2.**♖**c1!!** ♗**b4 3.**♖**a1** и далее, как в главном варианте) ♗**a** 3**2.**♖**c** 3! ♗b4 **3.**♖b3!Выигрывает и **1.**♖**a2!**, например: **1...** ♘**c4 2.**♖**a4!** или **1...** ♗**c3! 2.**♖**a3!** ♗**b4 3.**♖b3!В позиции 52 после **1.**♖**a2!** черный конь в ловушке, в позиции 53 та же цель достигается путем **1.**♗**a4!**, а в позиции 54 – путем **1.**♗**b1!** В положении 55 после **1.**♘**b1!** выигрывается черный слон, а другие первые ходы не приносят победы (**1.**♘**a2?** даже проигрывает после **1...** ♗d**2!**). В положении 56 быстрее всего выигрывает **1.**♕**a2!**, и конь в капкане. В положении 57 решает **1.**♘**:a1!**, и черным приходится ставить коня под бой. А в последней позиции в два хода выигрывает **1.**♘**a3!** Например:**1...** ♕**b1 2.**♘**:b1.**

С детьми особо одаренными разыграйте также и положения 59–67:





Лишь к ничьей приведет в положении 59 ход **1.♕a2? ♘a4 2.♕a3 ♖b1! 3.♕:a4 ♖b2 4.** ♕a1 ♖b3**!! 5.♕a4 ♖b2!!** (ладья должна держаться от ферзя на расстоянии хода коня).

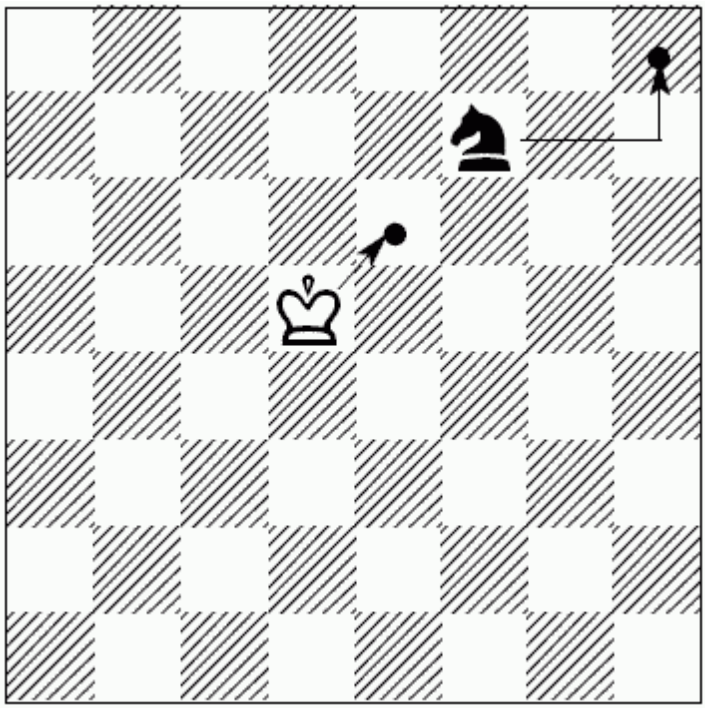
Выигрывает **1.♕a3! ♖a4 2.♕:b2!** Изучив ход борьбы в положении 59, можно добиться ничьей в положении 60 – **1.♘a1 ♕a2 2.♖b4! ♕:a1 3.♖b3 ♕a4 4.♖b2!!** ♖a1 **5.♖b3!!** В позиции 61 к поражению ведет **1.♖a1?** из-за **1... ♘ab1!**, а также **1.♖c1? ♘cb1!**, ход же **1.**♖b3 после **1... ♘ab1 2.♖b2 ♘a3** или**1... ♘cb1 2.♖b2 ♘c3** приводит к ничьей. Выигрывает только **1.♖b2!!** Например: **1... ♘ab1 2.♖b3 ♘a2 3.♖:b1 ♘c3 4.♖b2!** или **1... ♘cb1 2.♖b3 ♘c3 3.♖:a3 ♘b1 4.**♖b3!Не так просто, как может показаться на первый взгляд, одержать победу в положении 62. Надо играть **1.♗a2 ♘c2 2.♘c1 ♘a3** (хуже **2... ♘a1 3.♗b1!**, и конь черных в ловушке) **3.♗b3! ♘b1 4.♘a2! ♘a3 5.♘c3! ♘b1 6.♘:b1.** Впечатляет путь к выигрышу, который демонстрируют белые в позиции 63: **1.♘c2!!** (ничего не дает **1.♘c3** ♗b3!). Выясняется, что нельзя играть **1... ♗:b1 2.♘b4!** Но не спасает черных и **1... ♗c4 2.♘a1! ♗a2 3.♘a3!**, и **1...** ♗b3 **2.♘a1! ♗a2** (не лучше **2... ♗c4 3.♘c3!**, или **2... ♗a4 3.♘a3**, или **3.♘c3**) **3.♘a3!**, и слон в капкане. Очень содержательна борьба ладьи против слона и коня в позициях 64–66. Только **1.♗c1!!** позволяет белым свести партию к ничьей в положении 64. Далее может последовать **1... ♖b3! (1... ♖c4 2.♗b2 ♖b4** приводит к повторению ходов) **2.♘a4!!** (проигрывает **2.♘a2? ♖b1! 3.♗a** 3 **♖a1!**, и белые одну за другой потеряют обе фигуры) ♖b**4!** (но не **2... ♖b1?** из-за **3.♗b2!**, и ладья в капкане) **3.♘b2** (возможно и **3.♘c3**) ♖b3 **4.♘a4! ♖b4!5.♘b2**, и ничья повторением ходов. Вместе с тем **1.♗a** 3? ♖b3! а также **1.♗a1? ♖b3! 2.♘a4 ♖a** 3! приводит белых к поражению. Хитроумно действует белая ладья в положении 65. К победе ведет только **1.♖c1!! ♗b4!** (слабее **1... ♘a4 2.♖**a1!) **2.♖c2! ♗a 3.♖c3! ♗b4 4.♖**b3!А вот прямолинейное 1.♖ a1?позволяет черным по аналогии с положением 64 добиться ничьей путем **1... ♘c4!! 2.♖a2!** (проигрывает **2.♖b1? ♗b2!**) ♗b2 **3.♖a4 ♘a3 4.♖b4 ♗a1!! 5.♖b3 ♘c4! 6.♖b4 ♘b2 7.♖b3 ♘c4.** Нестандартен путь к победе и в позиции 66. Так как **1.♖b4?** не обеспечивает белым победы по

аналогии с положением 64 – **1… ♗c1! 2.♖b3 ♘a4! 3.♖b4 ♘b2**, то остается испробовать **1.♖c4!!** И в самом деле это приводит к успеху и после **1… ♘b1 2.♖b4**, и после **1… ♘a2 2.♖c2**, и после **1… ♗a1! 2.♖b4!**

♘a2 3.♖a4! В положении 67 ферзь одолевает черного коня и слона после **1.♕a2! ♘c3 2.♕a3** (хорошо и **2.♕a1**, и **2.♕c4**). Например: **2… ♗c2 3.♕:c3 ♗a4 4.♕d3!** ♗b3 **5.♕:b3.** Другой эффективный путь к победе заключается в **1.♕d3 ♘b2 2.♕a3** или **2.♕d4**, и ферзь одну за другой уничтожает обе черные фигуры. Если вы выиграете ладью за коня (или слона), значит, вы выиграли качество.

Глава 21
Король и пешка против коня

Незнайка неторопливо расставил на шахматной доске новое положение.

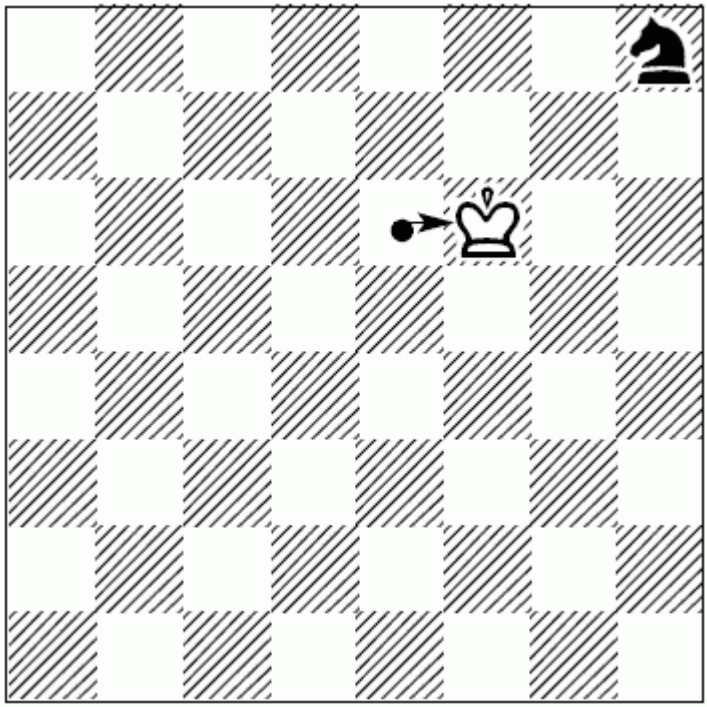


– Гурвинек играет белым королем, а Мурзилка – черным конем, – сказал Незнайка.

Гурвинек тотчас напал белым королем на черного коня. Направо вверх. Наискосок.

Глаза у Мурзилки разбежались. И сюда можно конем скакнуть, и туда. Приподнял Мурзилка черного коня над шахматной доской и поставил его в угол. Два прыжка направо и один вверх.

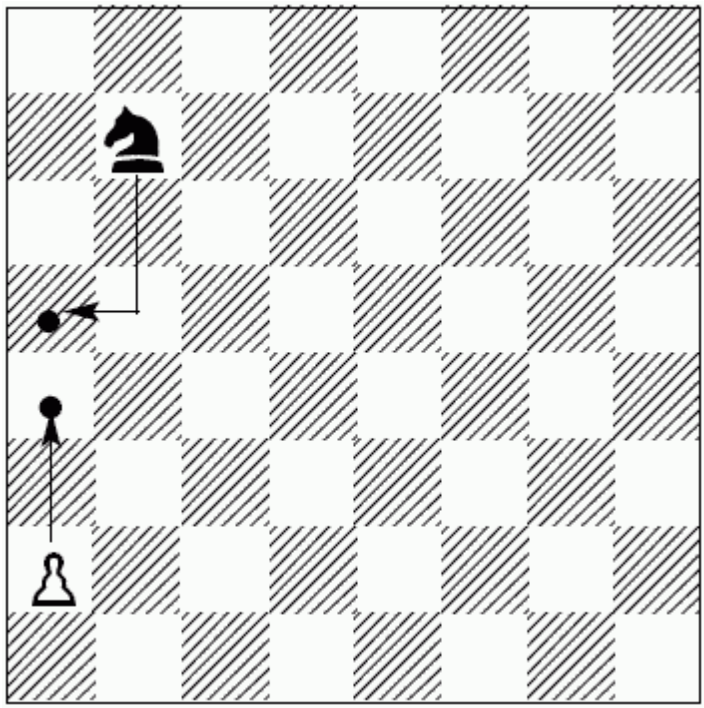
Только этого и ждал Гурвинек. Передвинул он белого короля направо по прямой. На одно поле. Вот так:



Попался черный конь. Не выбраться ему из угла. Куда ни пойди, везде побьет его белый король. Проиграл Мурзилка. – Учу я вас, учу, что плохо коня в угол ставить. Поэтому и проигрываете, – ворчал Незнайка. – Не пошел бы ты, Мурзилка, конем в угол, нипочем бы король коня не догнал.

– Всем-то конь проигрывает, – удивлялся Пиноккио. – А еще был моей любимой фигурой! Дайте мне белую пешку. Я пешкой черного коня обыграю. Проведу пешку в ферзи и побью коня.

Незнайка усмехнулся и поставил на доске такое положение:



– А кто будет со мной играть? – спросил Пиноккио.

– Я сам сыграю черным конем, – усмехнулся Незнайка.

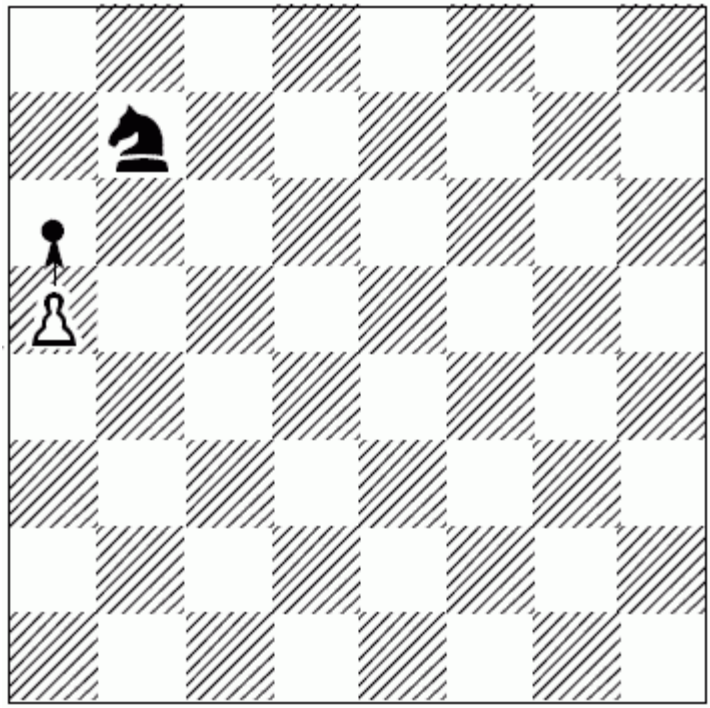
– Подумаешь, испугал, – фыркнул Пиноккио и прыгнул белой пешкой через клетку. Вперед. По прямой.

Незнайка улыбнулся и сыграл черным конем так: два поля вниз, одно поле налево.

И перегородил черный конь дорогу белой пешке.

Нет больше у пешки ни одного хода. Проиграл Пиноккио.

– Лучше я поиграю черным конем, а ты, Незнайка, белой пешкой, – предложил Пиноккио. – Согласен. Только я белую пешку поставлю под бой черного коня, – сказал Незнайка. – Под бой? – удивился Пиноккио. – Ставь, ставь. Незнайка хмыкнул, вернул черного коня назад, а белую пешку поставил вот так:



Тут Незнайка увел белую пешку из-под боя, шагнул ею на одно поле вперед. Вверх. Напала пешка на черного коня. Но конь изловчился и сам напал на пешку. Вот так: два поля вниз, одно поле направо.

А белая пешка опять шагнула вперед, и Пиноккио заметил, что конь не может помешать пешке стать ферзем. На следующем ходу белая пешка превратилась в белого ферзя, и ферзь быстро поймал черного коня. Снова проиграл Пиноккио.

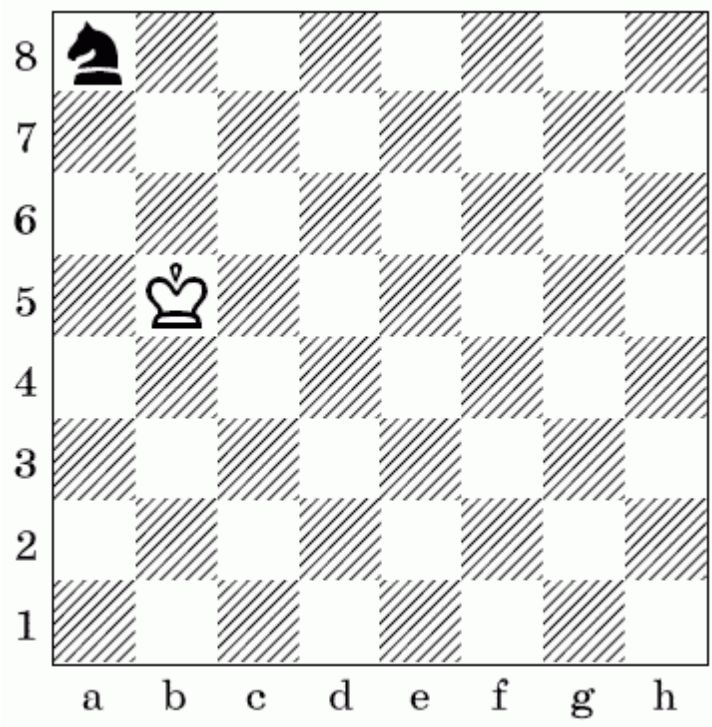
– Как же так? – удивился Пиноккио. – И пешкой я проиграл, и конем проиграл.

– Пешка слаба, но ферзь силен, – загадочно улыбнулся Незнайка.

Советы родителям

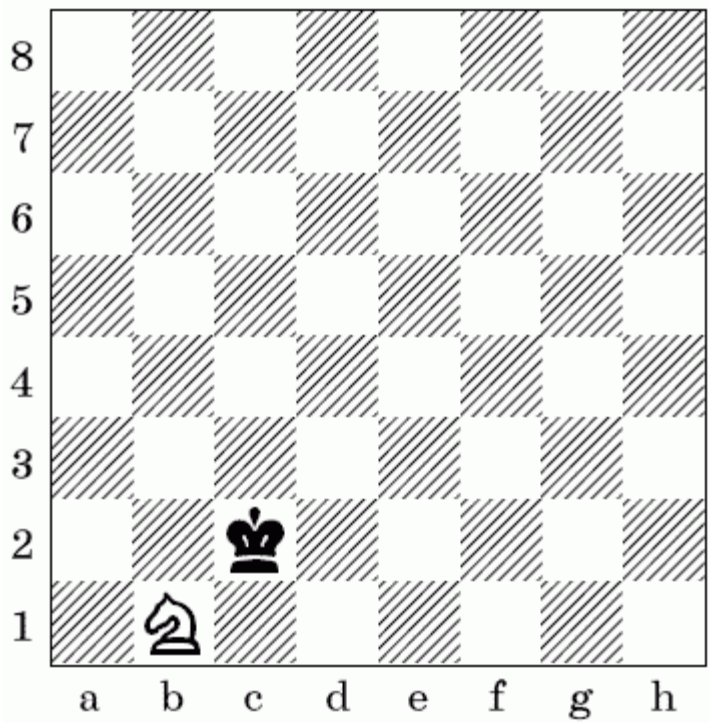
Завершают фигурные поединки на 64-клеточной доске единоборства коня с королем и пешкой.

Разыграйте с ребенком такое положение:

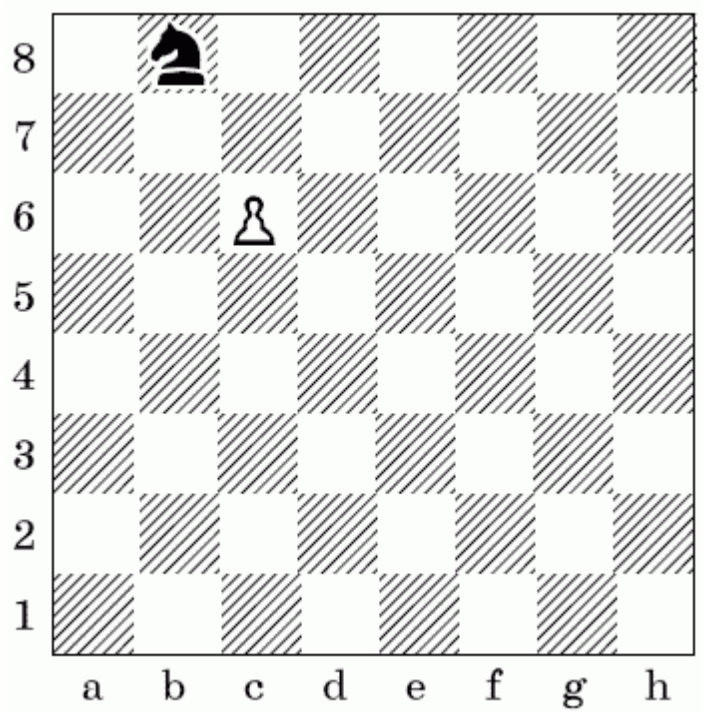


Черный конь расположен очень неудачно, и белые могут добиться победы путем **1.♔c6!! ♘c7 2.♔:c7** или **1… ♘b62.♔:b6.** Если бы на первом ходу белые сыграли по-иному, то черным удалось бы спастись. Например: **1.♔a6? ♘c7 2.♔b7 ♘e6**, и черного коня не догнать.

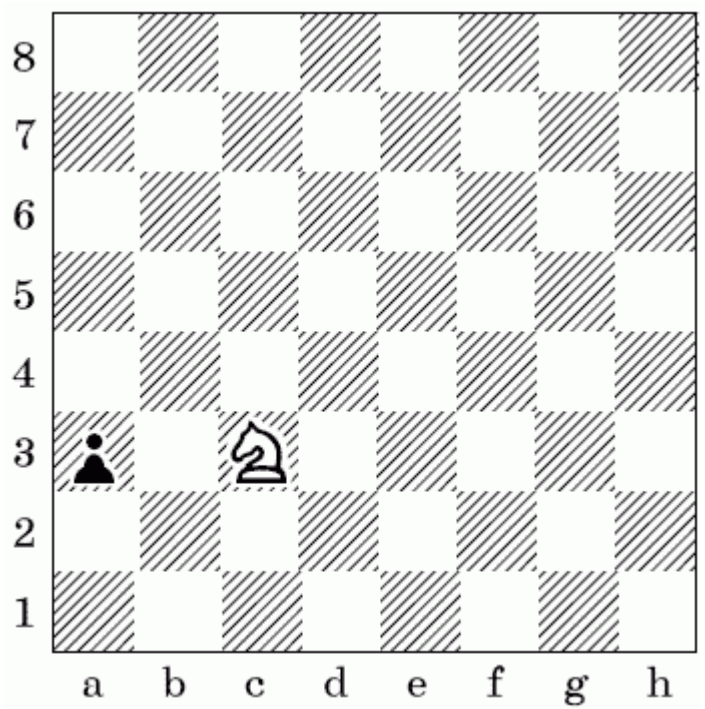
Рекомендуем для игры и следующее положение:



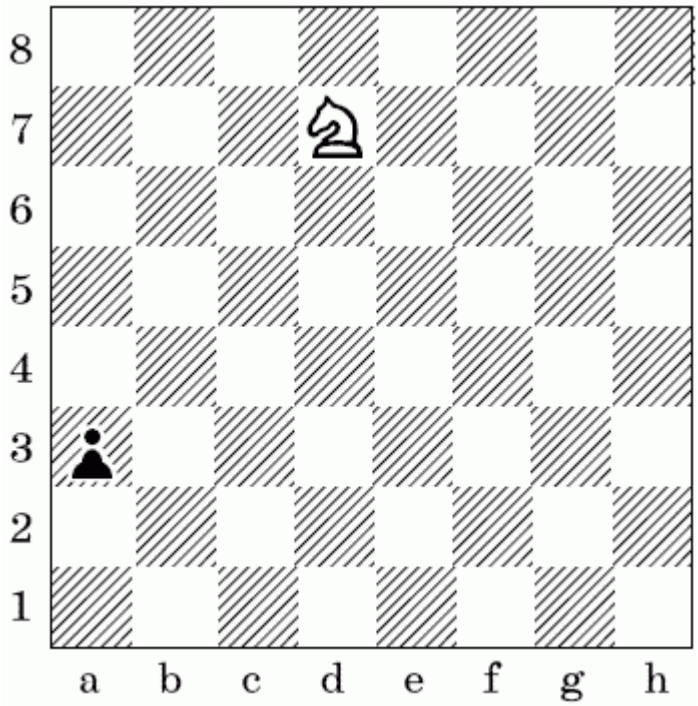
Здесь к ничьей ведет только **1.♘a3!** Например: **1...** ♔**b3 2.♘b5** ♔**c4 3.♘c7** ♔**c5 4.♘e8.** Несложно убедиться, что король может одолеть коня лишь в исключительных случаях – когда конь занимает одно из угловых полей, а король находится в непосредственной близости от коня. Значительно легче бороться коню против пешки, особенно если она далека от поля превращения. Если же пешка близка к полю превращения, то в ряде случаев ей удается проскочить в ферзи, а ферзь, как вы помните, легко одолевает коня, как, например, в такой позиции:



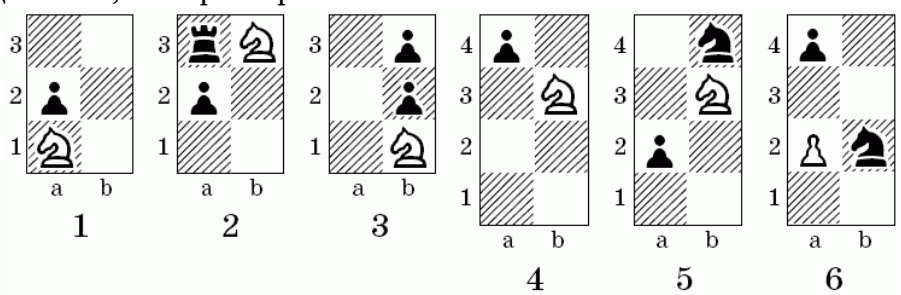
Здесь после **1.c7** пешке удается пробраться в ферзи, и белые выигрывают. Далее может последовать, к примеру: **1... ♘d7 2.c8♕ ♘e5!3. ♕f5 ♘c4 4.♕c5 ♘d2 5.♕d5 ♘b1 6.♕d3 ♘a3 7.♕:a3.** А вот в положении:



белые выигрывают в один ход, преграждая ход пешке **1.♘a2!** В то же время после **1.♘b1? a2** и **2...a1 ♕**победа придет к черным. Разыграйте с малышом и такое положение: Белый конь находится так далеко от пешки, что, кажется, не успеет ее догнать. Однако точной игрой конь одолевает пешку **1.♘c5! a2 2.♘b3 a1 ♕3.♘:a1!**



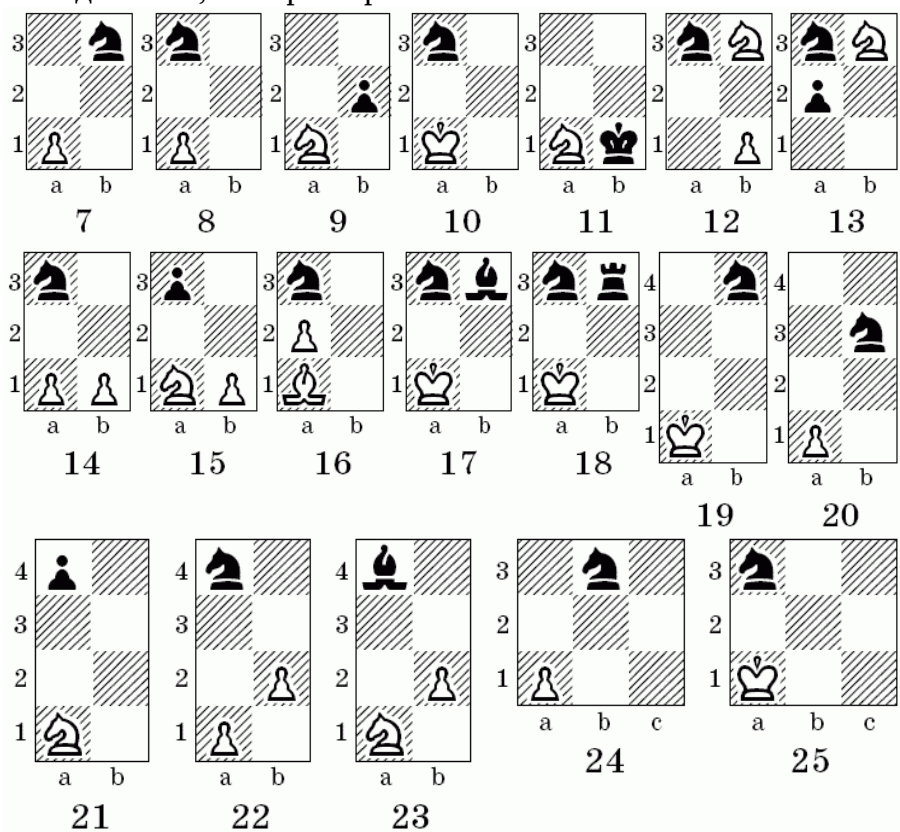
Как вы уже убедились, ребенку трудно на доске «восемь на восемь полей» сражаться конем против и короля, и пешки. Несколько легче его задача на фрагментах шахматной доски. С детьми 3,5 лет разыграйте положения 1–6:



В положениях 1–5 белый конь легко расправляется с черными фигурами – достаточно по правилам передвигать коня. В положении 1 белые выигрывают посредством **1.♘b3 a1 ♕2.♘:a1.** Если бы в положении 2 у черных не было пешки, то они бы победили, но именно наличие этой пешки парадоксальным

образом губит черных: **1.♘a1** ♖b3 (вынужденно) **2.♘:b3 a1♕ 3.♘:a1.** На ход дольше сопротивляются черные в позиции 3 – **1.♘a3b1 ♕2.♘:b1b2 3.♘a3b1 ♕4.♘:b1.** Ребенок с удовольствием побьет обоих черных ферзей. В положении 4 выигрывает **1.♘a1 a3 2.♘b3 a2 3.♘a1.** В один ход выигрывают белые в положении 5 – **1.♘a1**, и ни одна из черных фигур не может сдвинуться с места. К такому же результату приводит в позиции 6 ход **1.a3.** Результат борьбы не изменится, если к исходному положению добавить черного слона на «a1» и черную ладью на «b1». Удивительно, но факт!

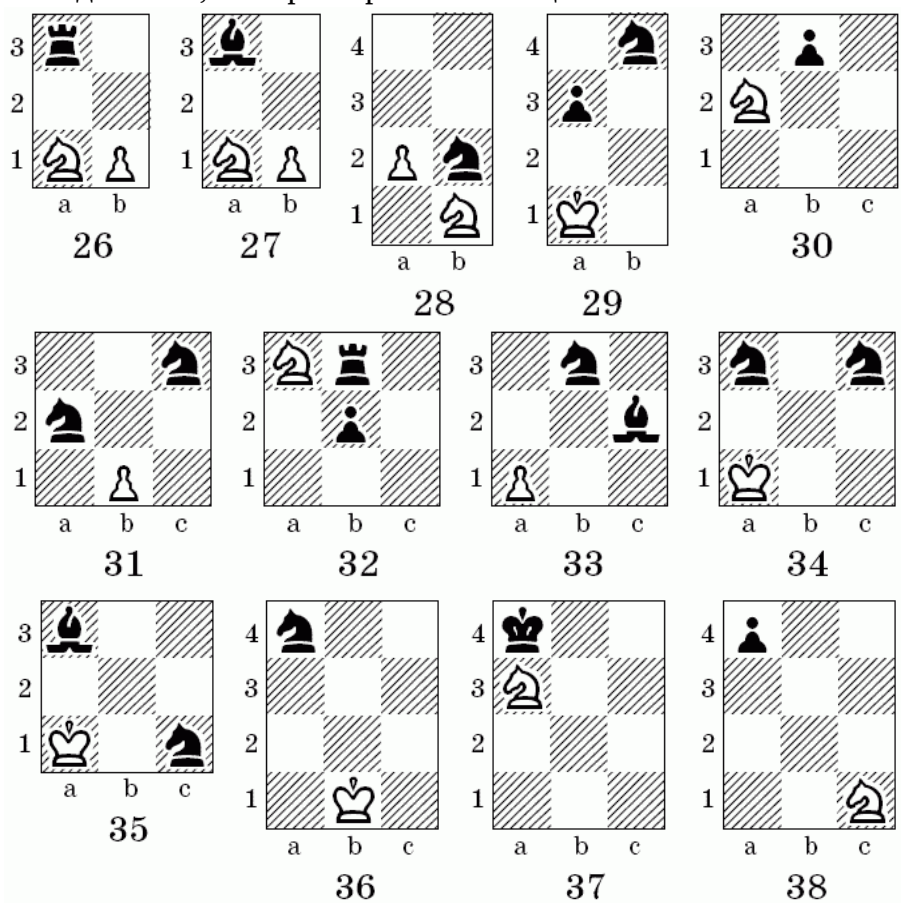
С детьми 4,5 лет разыграйте и положения 7–25:

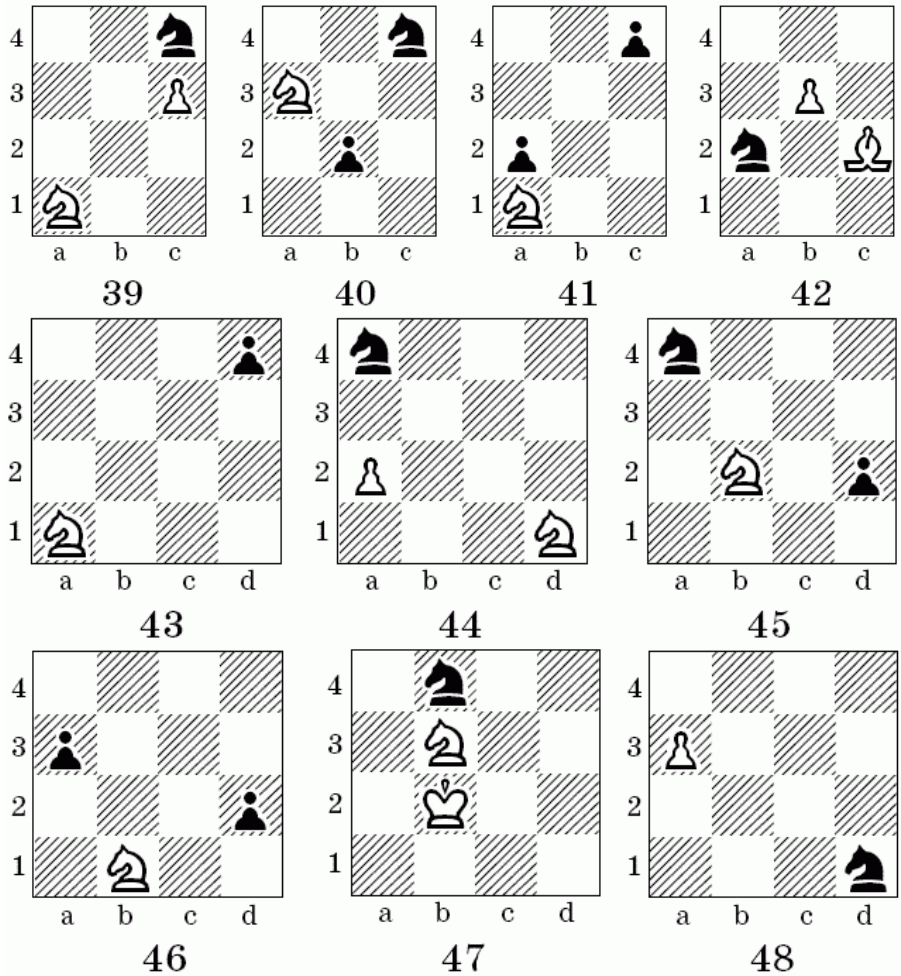


В позиции 7 пешка оказывается сильнее коня **1.a2 ♘a1 2.a3 ♕**(не дает выигрыша только **2.a3 ♘**) **♘b3 3.♕:b3.** А вот в позиции 8 побеждает конь: **1.a2 ♘b1 2.a3 ♕ ♘:a3.** И в положении 9 успех приходит к черным: **1.♘b3b1 ♕**(самое простое) **2.♘a1 ♕:a1.** В положении 10 белые выигрывают в два хода: **1.♔a2** (или **1.♔b2**) **♘b1 2.♔:b1.** В позиции 11 конь беспомощен в борьбе с королем: **1.♘b3 ♔a2** (или **1... ♔b2**)**2.♘a1 ♔:a1.** В следующем положении ошибкой явилось бы **1.♘a1 ♘:b1** с ничьей. Выигрывает **1.b2! ♘b1 2.♘a1 ♘a3 3.ba ♕.** В позиции 13 белым несложно добиться ничьей:**1.♘a1 ♘b1 2.♘b3 ♘a3**

3.♘a1 ♘b1. От того, какая из пешек сделает первый ход в положении 14, зависит результат партии: **1.a2?** проигрывает после **1... ♘:b1 2.a3 ♕ ♘:a3**, а вот **1.b2!** выигрывает, например, **1... ♘b1 2.b3 ♕ ♘a3 3.♕:a3.** В следующем положении надо играть **1.♘b3!** (но не **1.b2?** a**b**) **a22:ba.** В позиции 16 к победе ведет **1.♗b2 ♘b1**, и теперь пешка превращается в любую фигуру, а потом **3.♗:a3.** В положении 17 решает **1.♔b2.** Например:**1... ♘b1 2.♔:b1 ♗a2 3.♔:a2.** В позиции 18 король умело расправляется с конем и ладьей **1.♔a2 ♖b12.♔:a3 ♖a1 3.♔b2!** В положении 19 в два хода выигрывает и **1.♔b2**, и **1.♔b1.** Не удается совладать с белой пешкой черному коню в позиции 20 – **1.a2 ♘a1 2.a3 ♘b3 3.a4 ♕ ♘a14.♕:a1.** В положении 21 белым приходится ставить коня под бой **1.♘b3ab.** В положении 22 правильно **1.b3!** (но не **1.a2? ♘:b2**) **♘b22.ab!** За белыми победа и в новом положении:**1.b3!** (не **1.♘b3?** ♗:b3) ♗:b3**2.♘:b3.** В положении 24 белые выигрывают после **1.a2 ♘a1** (или **1... ♘c1 2.a3 ♕ ♘b3 3.♕:b3**) **2.a3 ♕ ♘c2 3.♕b2** (самое простое). В позиции 25 быстрее всего к победе ведет **1.♔b2!**

С детьми 5,5 лет разыграйте и позиции 26–48:

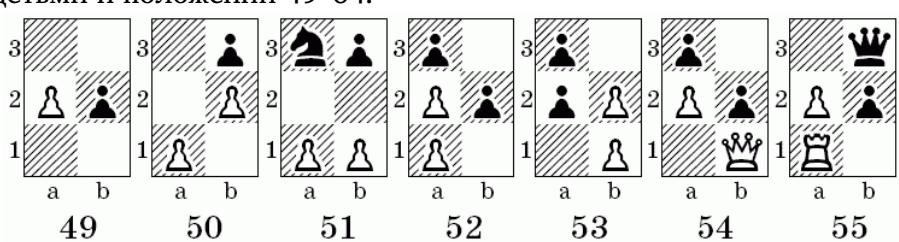


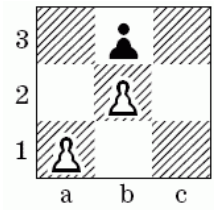


В положении 26 выигрывает **1.b2!** ♖**a2** (или **2...** ♖**:a1 3.b3** ♕) **2.b3** ♕**!** ♖**:a1 3.**♕**b2**, и ладья в ловушке. В позиции 27 очевидное **1.**♘**b3** проигрывает после **1...** ♗**b2 2.**♘**a1** ♗**:a1 3.b2** ♗**:b2.** Но, жертвуя на первом ходу пешку, белые сводят партию к ничьей: **1.b2!** ♗**:b2 2.**♘**b3** ♗**a** 33.♘**a1** ♗**b2 4.**♘**b3.** В положении 28 поспешное **1.a3?** парадоксальным образом приводит белых к поражению, так как ходом **1...** ♘**a4** черные замуровывают фигуры противника! Правильно **1.**♘**a3** ♘**a4 2.**♘**b1** ♘**b2 3.**♘**a3** с ничьей. В следующем положении белые побеждают: **1.**♔**b1 a2 2.**♔**a1.** В позиции 30 белые выигрывают в два хода: **1.**♘**c3!b2 2.**♘**b1!** А вот **1.**♘**c1?** привело бы белых к поражению из-за **1...b22.**♘**a2b1** ♕**3.**♘**c3** ♕**b2.** В положении 31 белые проводят пешку в ферзи и побеждают: **1.b2!** (но не 1.**ba?** ♘**:a2**) ♘**b12.b3** ♕**,** и черные беззащитны. В позиции 32 точной игрой белые одолевают две черные фигуры: **1.**♘**b1!** ♖**c** 3 **2.**♘**:c3b1** ♕**3.** ♘**:b1.** Удивительная позиция. В положении 33 после **1.a2** ничто не может помешать

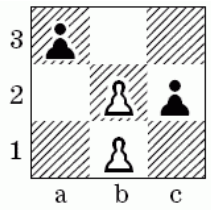
белым провести пешку в ферзи и одержать победу. Например: **1...** ♘**a1 2.a3** ♕ ♘**b3! 3.**♕**b2** ♘**a1 4.**♕**:a1** ♗b3 **5.**♕**b2** ♗**a2 6.**♕**:a2.** Успешно сражается с черными конями белый король в положении 34. После **1.**♔**b2** черные кони гибнут один за другим. Например: **1...** ♘**ab1 2.**♔**c2** ♘**a3 3.**♔**:c3** ♘**b1 4.**♔**b2** ♘**c3 5.**♔**:c3.** Одолевает король и слона с конем в позиции 35: **1.**♔**b1** ♘**b3 2.**♔**a2!** ♘**a1 3.**♔**:a1** ♗**c1 4.**♔**a2!** В положении 36 самое точное **1.**♔**c2**, и черный конь в капкане. В позиции 37 белые могут лишь продлить сопротивление путем **1.**♘**c2** ♔**b3 2.**♘**a1** ♔**b2 3.**♘**b3** ♔**:b3.** В положении 38 надо играть **1.**♘**a2** (но не **1.**♘**b3** a**b**) **a** 3, теперь конь делает любой ход, и на **2...a2** белые бьют пешку **3.**♘**:a2.** Продуманная стратегия приведет белых к успеху в следующей позиции: **1.**♘**c2!** (важно взять контроль над полем «a3») ♘**b2 2.**♘**a3!** ♘**a4 3.c4** ♕, и черный конь легко ловится. Изящно выигрывают белые в позиции 40 – **1.**♘**b1!** (но не **1.**♘**:c4?b1** ♕) ♘**a3 2.**♘**:a3b1** ♕**3.**♘**:b1.** Маятниковые движения коня обеспечивают белым победу в позиции 41 – **1.**♘**c2 c3 2.**♘**a1 c2 3.**♘**:c2 a1** ♕**4.**♘**:a1.** Блестящий ход **1.b4** ♕**!** ведет к победе белых в положении 42. После **1...** ♘**:b4 2.**♗b3 или **2.**♗**b1** черный конь пойман. Между тем естественное **1.**♗**b1?** проигрывает из-за **1...** ♘**b4.** В положении 43 в два хода выигрывает **1.**♘**b3!d32.**♘**d2!** А вот **1.**♘**c2?d3** позволяет черным провести пешку в ферзи и победить. В положении 44 следует играть **1.a3!**, и черный конь в капкане. В позиции 45 нельзя играть **1.**♘**:a4?d**1 ♘(пикантный и сильный ход) **2.**♘**b2** ♘**:b2**, но выигрывает неожиданное **1.**♘**d1!** Например:**1...** ♘**c3 2.**♘**:c3d**1 ♕**3.**♘**:d1.** Непросто будет малышу определить, какую пешку надо бить первой в положении 46. Правильно **1.**♘**:d2!** (не **1.**♘**:a3?d**1 ♕) **a2 2.**♘**b3! a1** ♕**3.**♘**:a1.** В положении 47 быстрее всего выигрывает **1.**♘**c1** ♘**d3 2.**♘**:d3.** В позиции 48, конечно же, достаточно для победы и **1.a4** ♕, но в два хода побеждает только **1. a4** ♘**!**

Большую пользу принесет разыгрывание с особо одаренными детьми и положений 49–64:

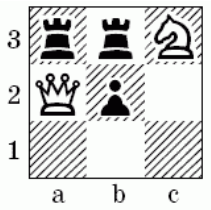




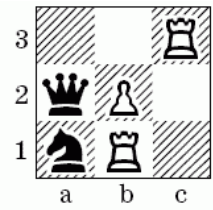
56



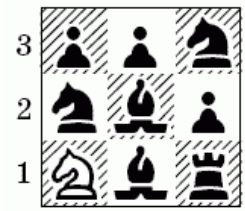
57



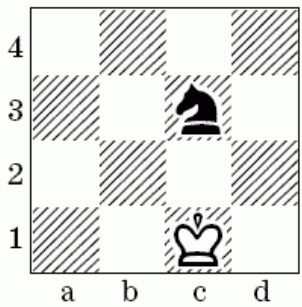
58



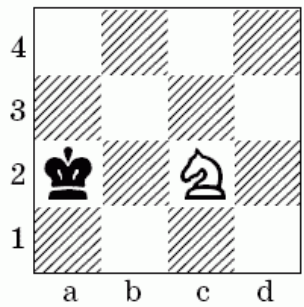
59



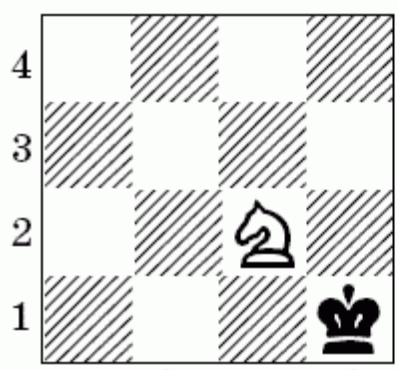
60



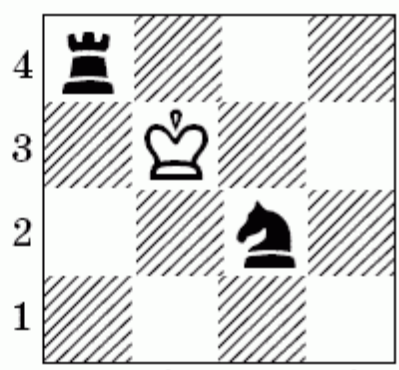
61



62



63



64

В положении 49 очевидное **1.a3** ♕приводит к поражению после **1...b1** ♕**.** Выигрывает парадоксальное **1.a3** ♘**!** (очень важный игровой прием, который следует запомнить) b**1** ♕**2.**♘**:b1.** Похоже выигрывают белые и в следующей позиции: **1.a2 ba 2.b3** ♘**a1** ♕**3.**♘**:a1.** Сложнее играть белым в положении 51 – **1.b2!** ♘**b1 2.a2ba 3.b3** ♘**!** с ничьей. В положении 52 выигрывает 1**.abab2.a3** ♘**b1** ♕**3.**♘**:b1.** В позиции 53 поспешное **1.ba3** ♕**?** проигрывает из-за **1...ab**♕**.** Не лучше и **1.** b**a3** ♘**? a1** ♕**!2:b2** ♕**:b2.** Забавно ведет к поражению **1.b3** ♕**? a1** ♕**2.**♕**a2! ♕b2!! 3.**♕**:b2ab.** К победе ведет уже знакомая идея 1:**ba2! ab2.a3** ♘**!b1** ♕**3.**♘**:b1.** В положении 54 ферзь белых не у дел, и они его должны пожертвовать путем **1.**♕**:b2!ab2.a3** ♘**b1** ♕**3.**♘**:b1.** В позиции 55 надо играть **1.ab**♘**!!** (но не **1.ab**♕**?ba** ♕или **1.a3** ♕**?**

♕**:a3 2.**♖**:a** 3 b**1** ♕) b**a** ♕**2.**♘**:a1.** В положении 56 белые выигрывают только так: **1.a2ba 2.b3** ♘**!a1** ♕**3.**♘**:a1.** В позиции 57 следует играть **1.bc!** (но не **1.ba** ♕**cb**♕**,** что приводит к ничьей, а **1.b3** ♕проигрывает после **1…c1** ♕**! 2.**♕**c2** ♕**b2! 3.**♕**:b2** a**b**) a**b**(или **1…a2 2.b3** ♘**!**) **2.c3** ♘с победой. Блестящий ход **1.**♕**:b3!!** обеспечивает победу белым в следующем положении. После **1…** ♖**:b3 2.**♘**b1!** черным приходится отдавать и ладью, и пешку. А вот очевидное **1.**♕**b1?** проигрывает из-за **1…** ♖**a1 2.**♕**c2b1** ♕**3.**♘**:b1** ♖**3:b1 4.**♕**c3** ♖**a2!**, и ферзь в западне. Данный метод выигрыша используют белые в положении 59 – **1.b3** ♕ ♘**:b3 2.**♖b: b3!(самое точное) ♕**a1 3.**♖**c2!**, и ферзь в капкане. В позиции 60 надо играть **1.**♘**:b3!** ♗**a1 2.**♘**:a1**, и, как это ни странно, черным нечем пойти. В следующих трех положениях король сражается с конем на фрагменте шахматной доски «четыре клетки на четыре». Король в подобных положениях побеждает только тогда, когда ему удается загнать неприятельского коня на одно из угловых полей. Если же коню удается занять поля «a2», «a3», «b1», «b4», «c1», «c4», «d2» или «d3», то ничья неизбежна. Учитывая эти обстоятельства, партнеры и строят свою игру в позициях 61–63. В положении 61 нельзя допустить черного коня до «ничейного» поля «a2». Поэтому следует **1.**♔**b2!!** Теперь коню приходится пойти в угол, и ходом **2.**♔**b3** или **2.**♔**c2** белые ловят черного коня. В положении 62 к ничьей ведет **1.**♘**b4!** (но не **1.**♘**d4? ♔b2!**) ♔**b3 2.**♘**d3** ♔**c3 3.**♘**c1** ♔**c2 4.**♘**a2** ♔**b1!** (черные хитрят, заманивая коня на поле «c3», на что последует **5…** ♔**b2!** с победой) **5.**♘**b4!** В положении 63 для ничьей достаточно **1.**♘**a3!** или **1.**♘**b4!**, а вот **1.**♘**a1?** или **1.**♘**d4?** проигрывает из-за **1…** ♔**c1** или **1…** ♔**d2**, после чего неминуемо последует **2…** ♔**c2** и**3…** ♔**c3**, и белый конь в капкане. В позиции 64 белые не могут на первом ходу брать коня – это приведет к несложной ничьей, но **1.**♔**:a4!** достаточно для победы. Далее игра протекает по известному образцу, например: **1…** ♘**a1 2.**♔**a3** ♘**c2 3.**♔**b3!!** ♘**a1 4.**♔**b2** ♘**b35.**♔**:b3.** Как вы уже убедились, король одолевает коня на всех фрагментах шахматной доски, кроме «четыре клетки на четыре», где исход борьбы зависит от положения фигур.

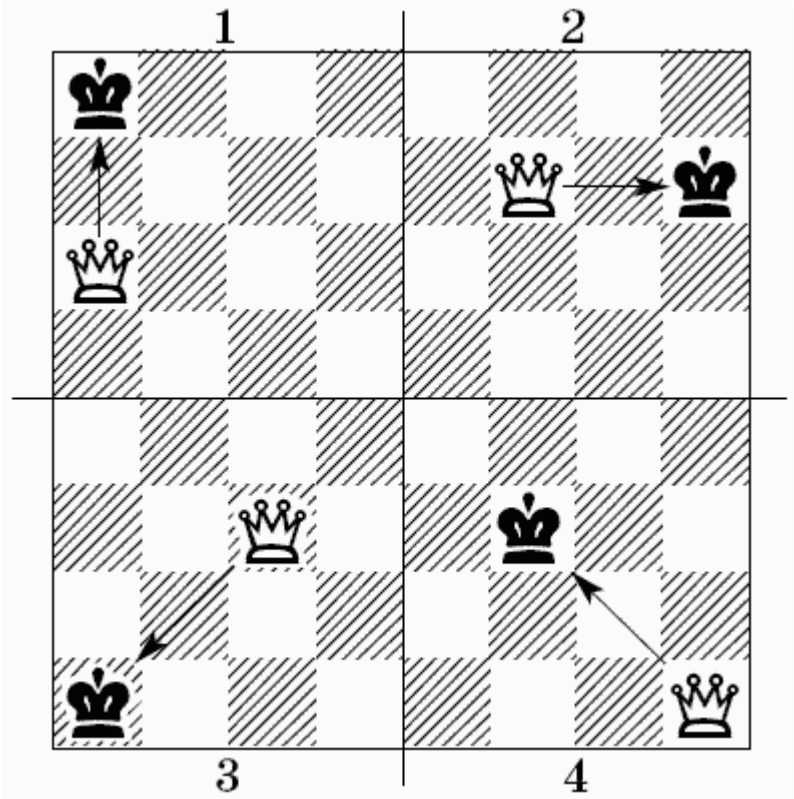
Глава 22
Шах

– Ура! Мы знаем, как ходят все фигуры. Значит, мы уже умеем играть в шахматы! – захлопал в ладоши Пиноккио. – А вот и нет, – усмехнулся Незнайка, – вы еще не знаете, что обозначают самые главные шахматные слова. Например шах.

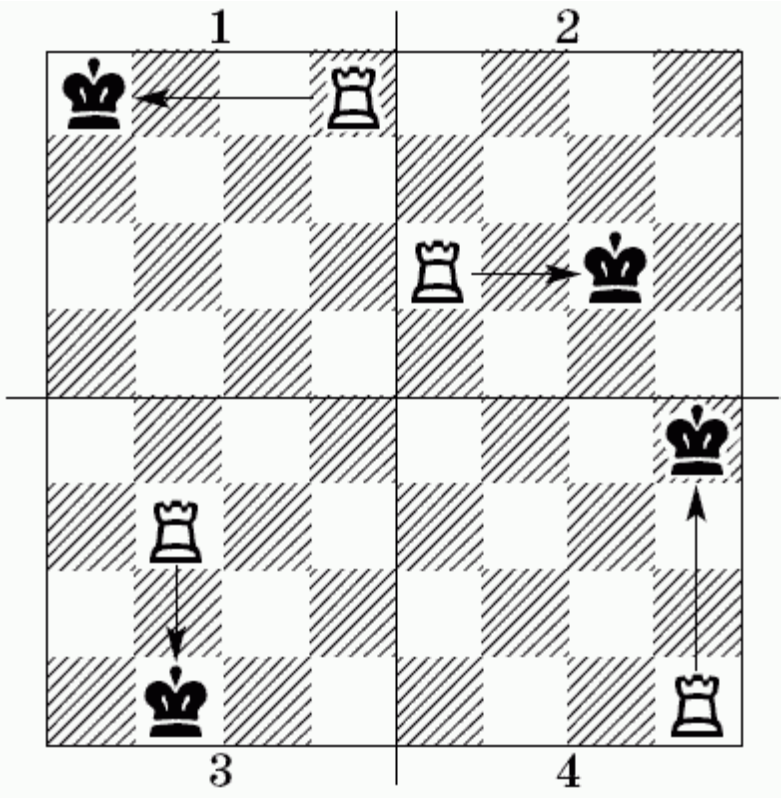
– Незнайка, а что такое «шах»? – спросил Гурвинек.

– Шах – это когда на твоего короля нападет фигура противника. Или когда твоя фигура напала на короля противника. Шах всегда дают королю.

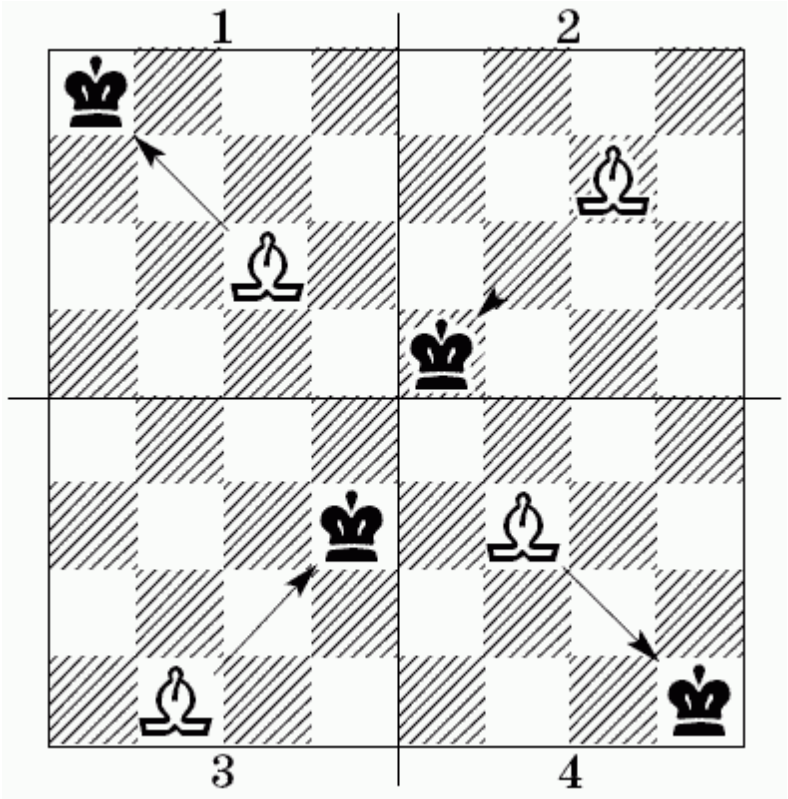
Вот смотрите, здесь белый ферзь атакует черного короля, дает ему шах, – сказал Незнайка и показал товарищам четыре такие позиции:



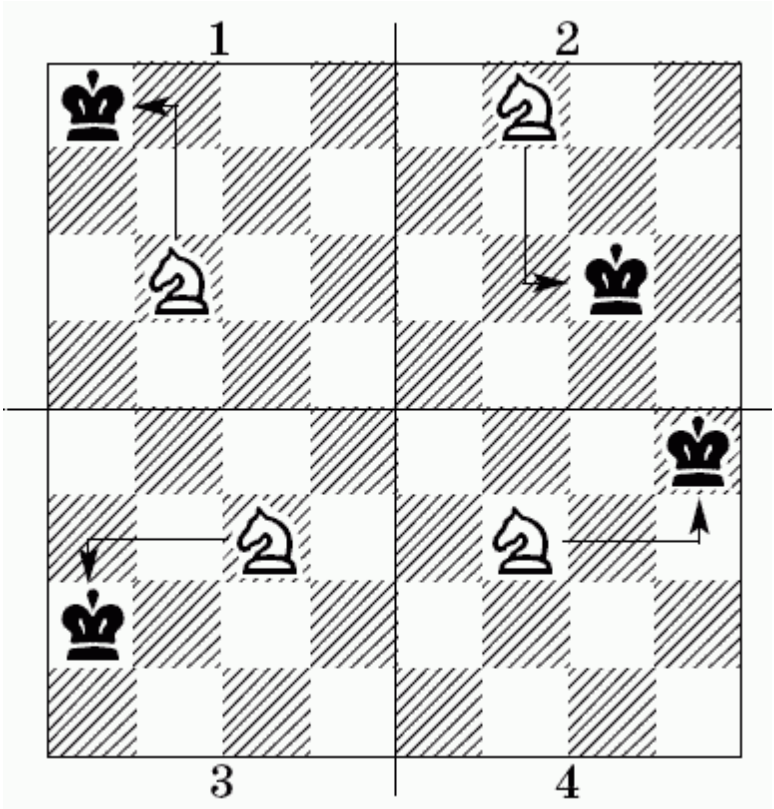
– А здесь белая ладья объ является шах черному ко ролю:



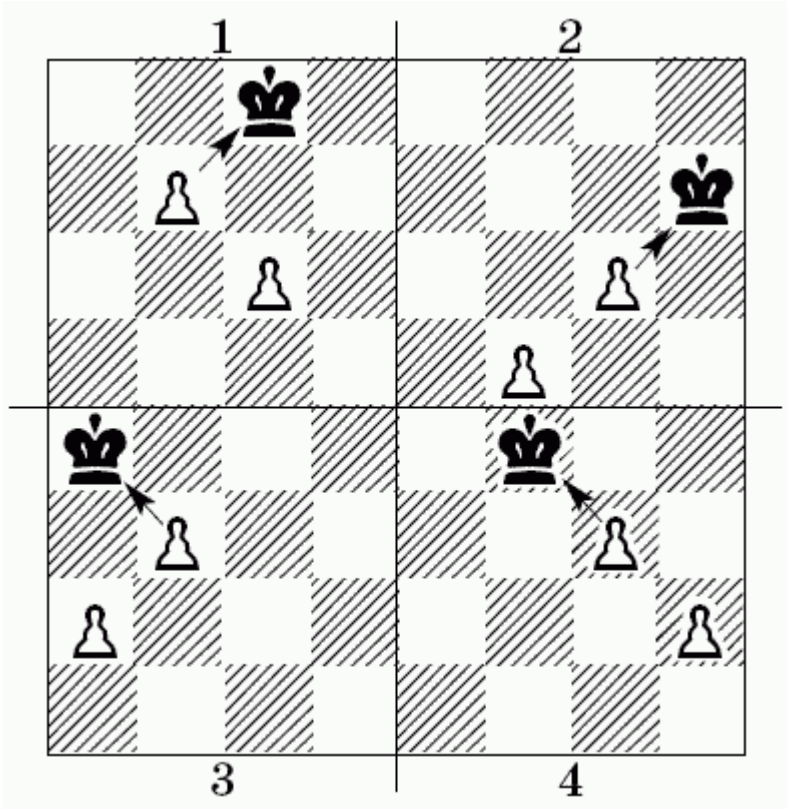
– В этих положениях шах дал белый слон:



– А вот тут шах черному королю объявил белый конь:



– А здесь шах дала белая пешка:

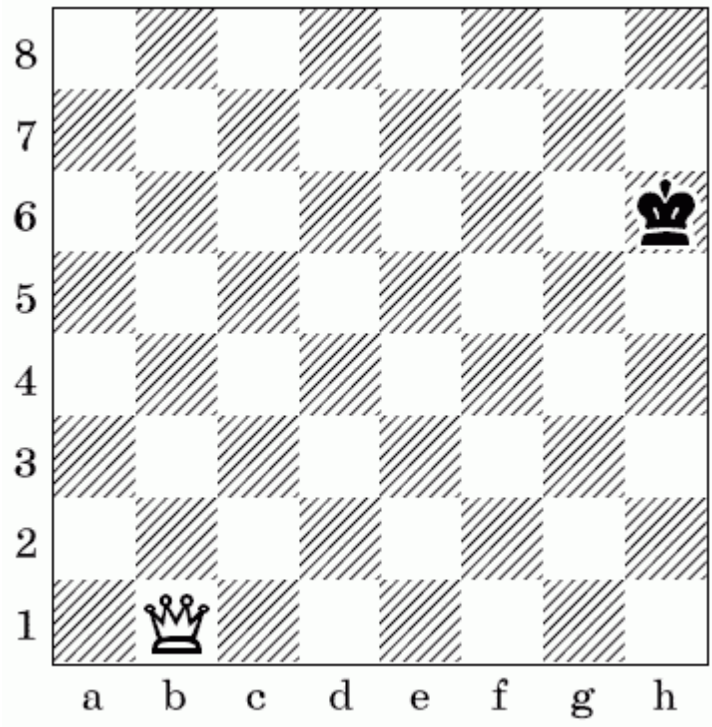


– Ну что, братцы, пригорюнились? – спросил Незнайка у человечков. – Не поняли? – Поняли, – сказал Пиноккио. – Но нам поиграть хочется. – Вот сейчас и поиграем. Поучимся шах ставить, – улыбнулся Незнайка.

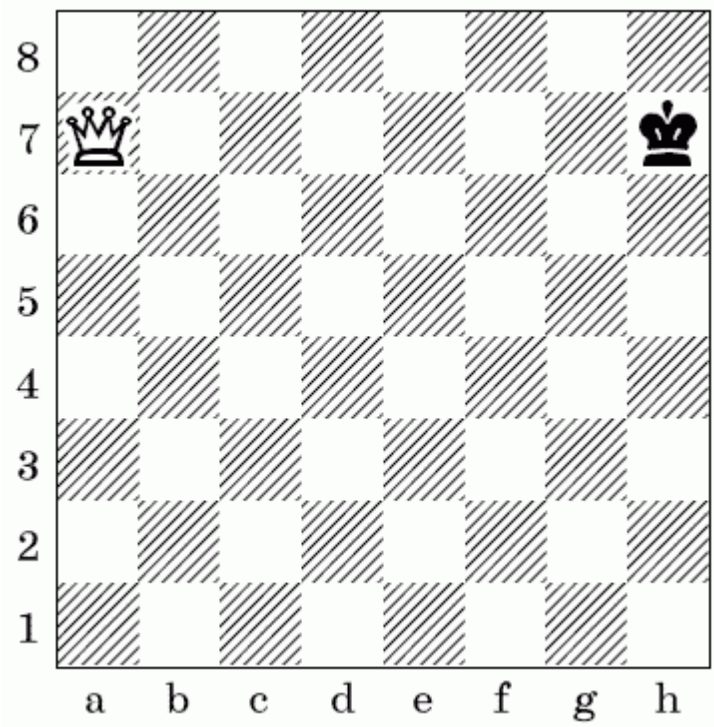
Советы родителям

Шах – важное шахматное понятие, и не случайно ему посвящено несколько глав. В шахматной нотации шах обозначается знаком «+». Например: **18.♕e5+** или **Ю1.♘c3+.** Если одна из фигур напала на неприятельского короля – это шах. Если короля атакуют одновременно две фигуры противника – это **двойной шах**. Двойной шах обозначается так: «++».

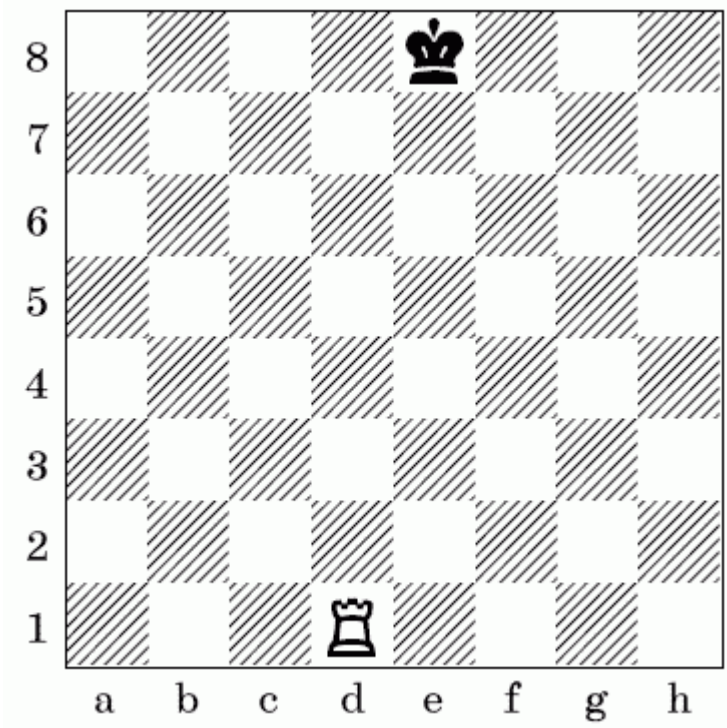
1.



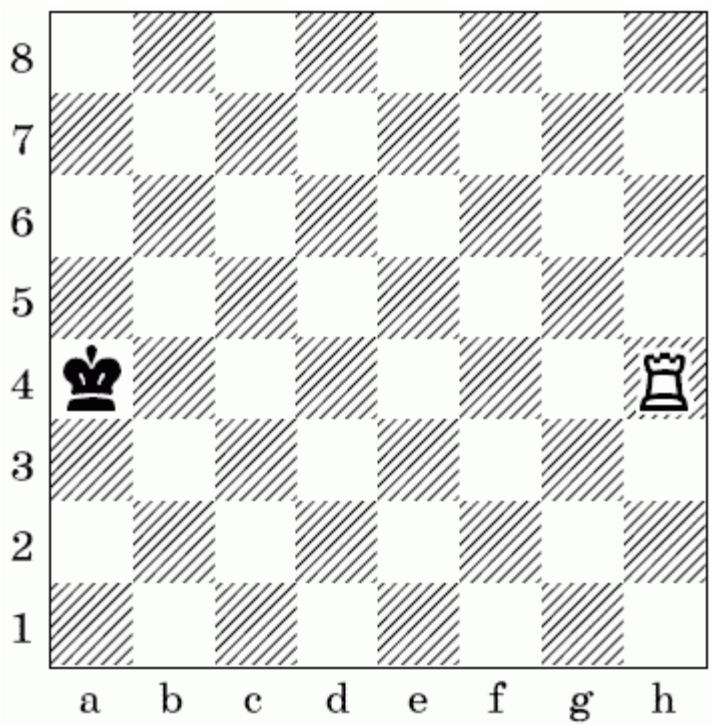
2.



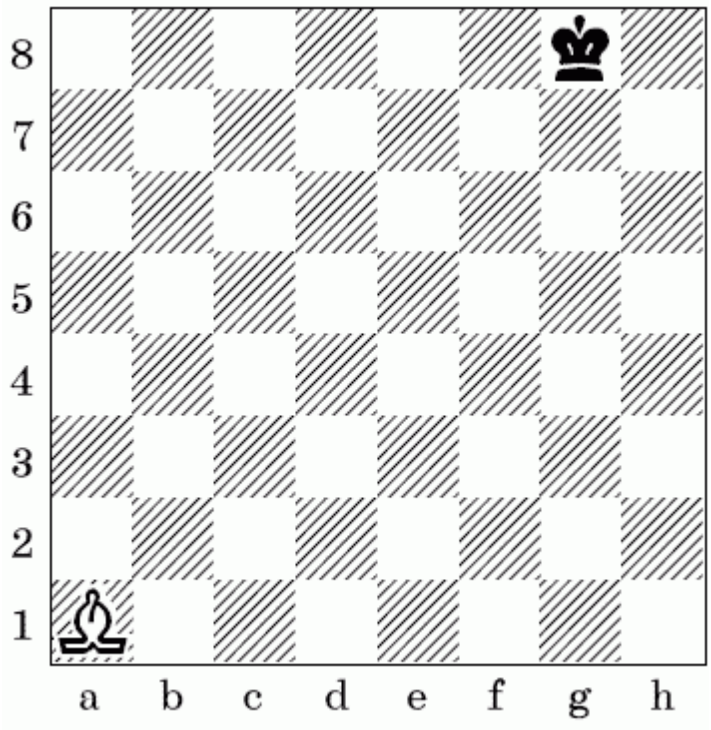
3.



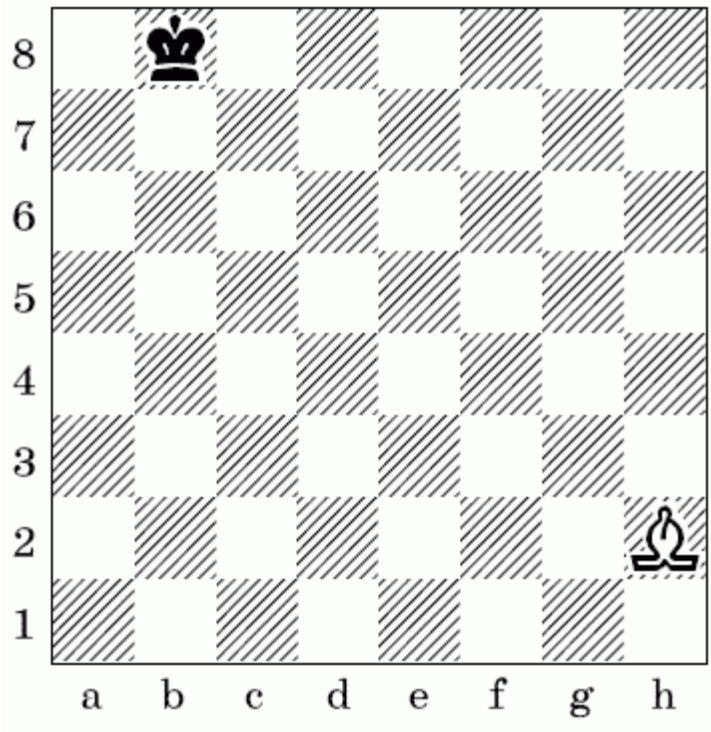
4.



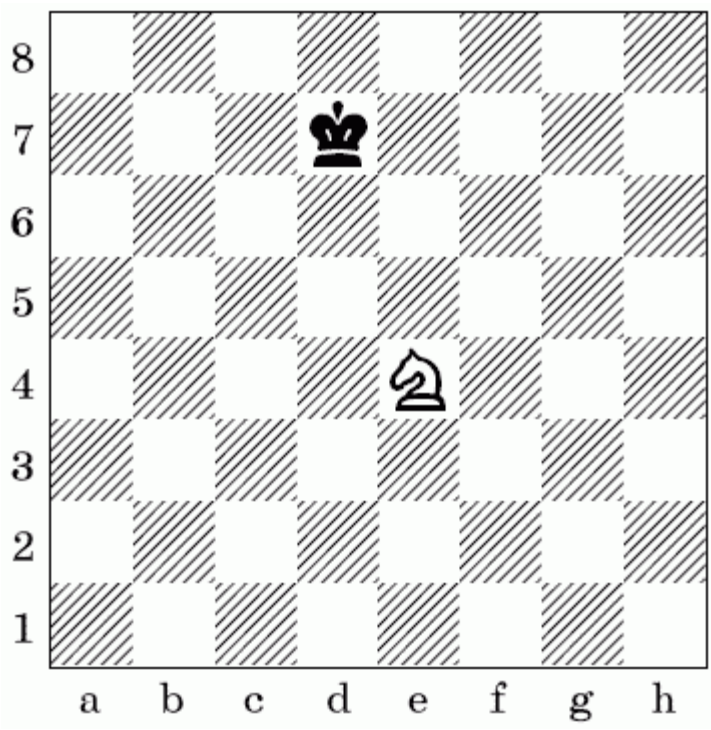
5.



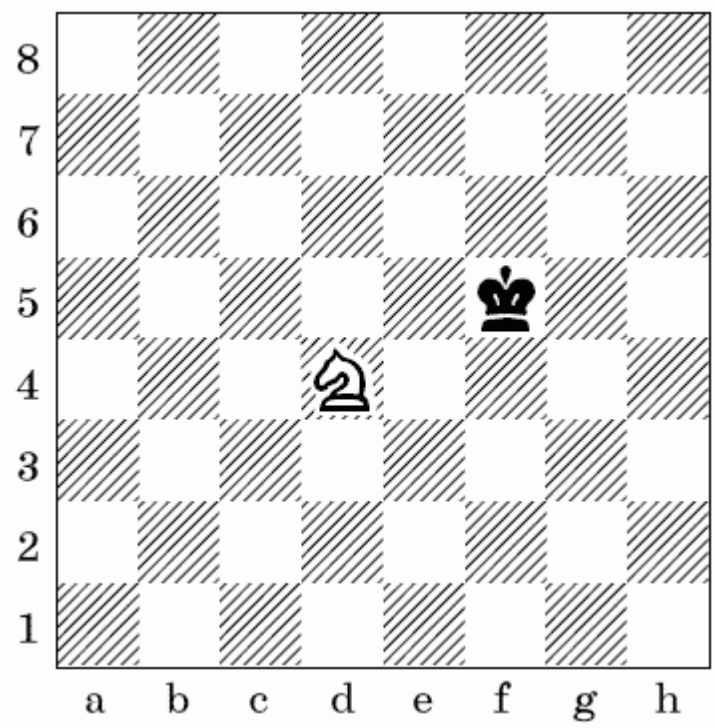
6.



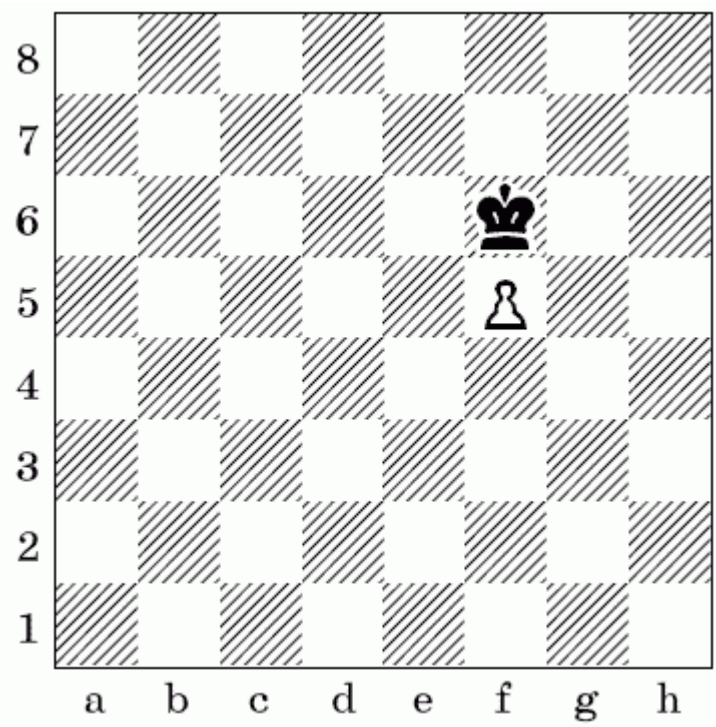
7.



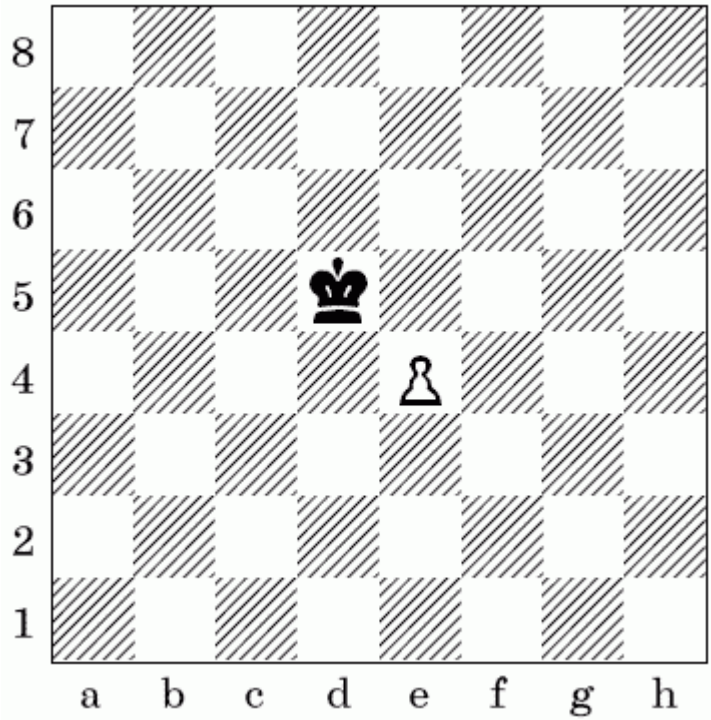
8.



9.



10.

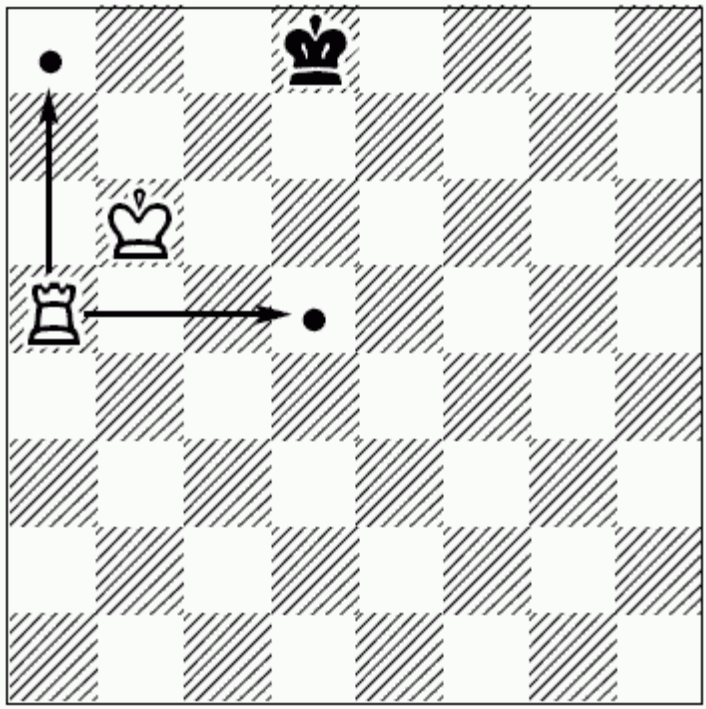


Ваша первая задача – чтобы ребенок научился определять, объявлен ли шах в том или ином положении. На практике, как это ни странно, многие дети 3–4 лет с трудом усваивают понятие «шах». Чтобы облегчить ребенку это, скажите, что если ближайшим ходом можно побить короля, то этому королю и объявлен шах.

Предложите ребенку позиции 1–10 и спросите его: дан ли шах черному королю? Если малыш все же не может ответить на вопросы, разрешите ему передвигать фигуры в направлении короля. Если фигура побьет короля, то на доске – шах. В позициях 2, 4, 6, 8, 10 черному королю шах, а в остальных – нет.

Глава 23
Ставим шах

– Пора вам научиться шах ставить, – сказал Незнайка и поставил на шахматную доску королей и белую ладью. Вот так:

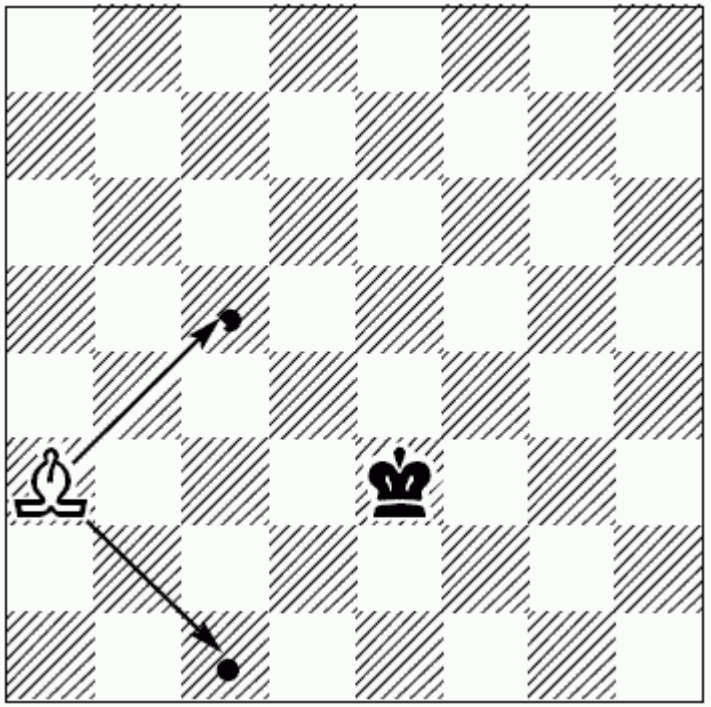


– Ну, кто первым догадается, как сделать шах черному королю? – спросил Незнайка потом. – Я знаю, – сказал Мурзилка, взял белого короля и передвинул его вверх направо. На одно поле наискосок. – Шах! – Так нельзя! – возмутился Незнайка. – Ведь белый король идет под бой черного короля. А короля под бой ставить нельзя! – И Незнайка вернул белого короля на место.

– Я знаю, – догадался Петрушка. – Белая ладья пойдет вперед по прямой через два поля… Шах!

– Можно и по-другому, – сказала Дюймовочка и повела белую ладью направо через два поля. – Шах.

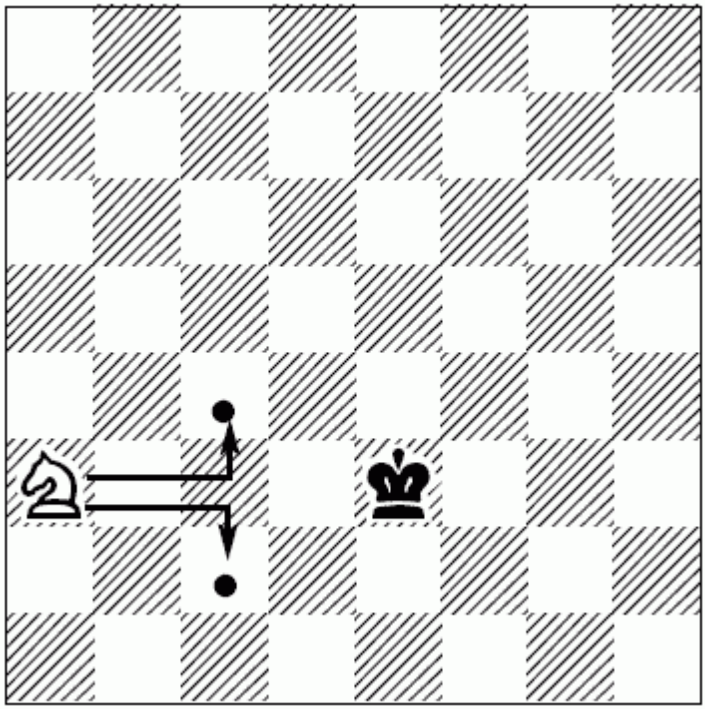
– Верно, – кивнул Незнайка. – Теперь дайте шах белым слоном в таком положении:



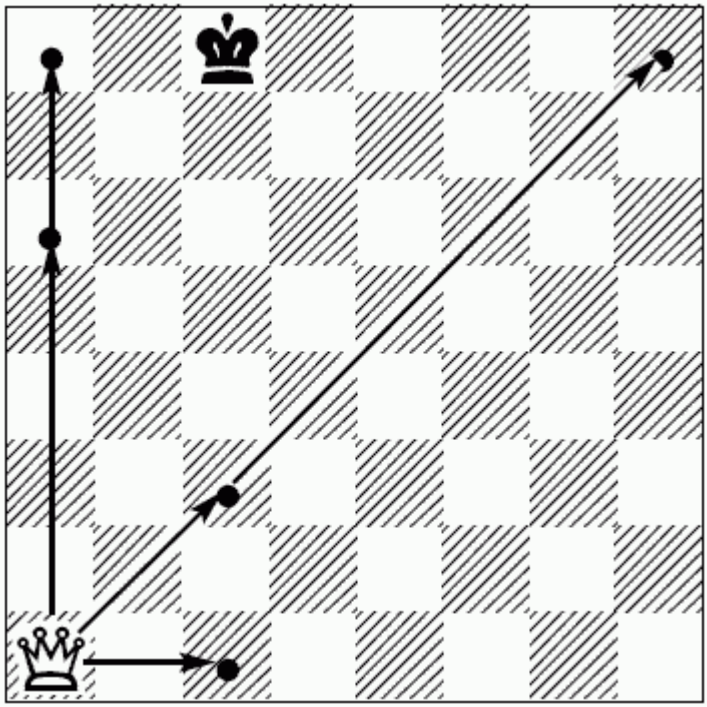
– Это легко, – схватил белого слона Чиполлино и передвинул его вверх, наискосок через поле. – Шах!

– Или вот так, – промолвил Щелкунчик, вернул слона на место и направил его вниз, через поле наискосок. – Шах!

– Молодцы, ловко зашаховали черного короля, – похвалил Незнайка и вместо слона поставил на шахматную доску белого коня. Вот так:



– Опять шахнуть надо? – догадался Пиноккио и скакнул белым конем так: два поля направо, одно поле вниз. – Шах! – А можно и так, – завладел конем Гурвинек и прыгнул им так: два поля направо, одно поле вверх. – Шах! Незнайка заулыбался и расставил на шахматной доске новое положение. Вот такое:



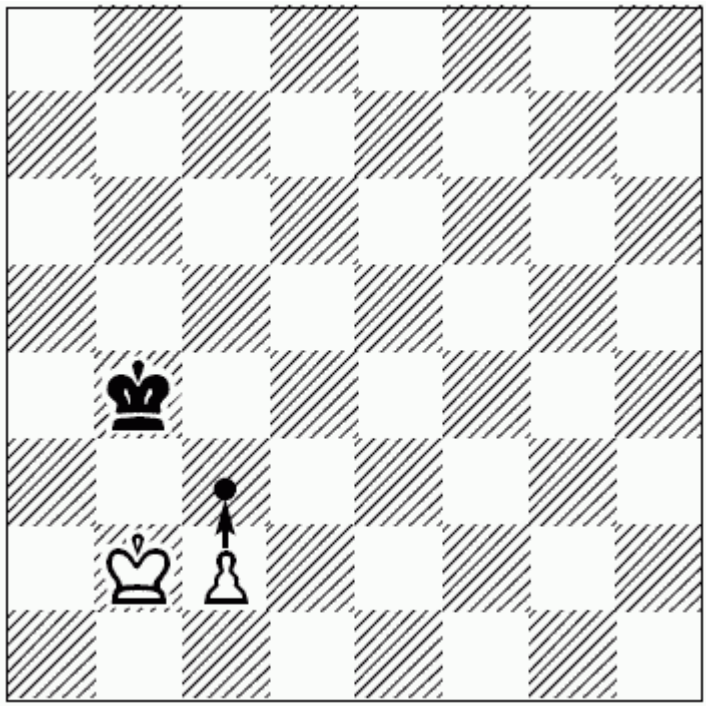
– Нападайте белым ферзем на черного короля. Объявляйте королю шах, – предложил Незнайка.

Человечки с радостью взялись за новое задание. Петрушка пошел ферзем направо, по линии через клетку – шах! Гурвинек вернул ферзя на место и передвинул его наискосок, через клетку – шах!

Чиполлино перепрыгнул ферзем через четыре поля по прямой вверх – шах! Мурзилка сыграл белым ферзем в левый дальний угол – шах!

Дюймовочка переместила ферзя в правый дальний угол – шах!

Затем Незнайка поставил на шахматную доску королей и белую пешку. Вот так:



– Дайте и мне пошаховать, – пробился к шахматной доске Пиноккио. Он нетерпеливо схватил белого короля и пошел им вперед. На одно поле по прямой. – Шах!

– Неправильно, – замахал руками Незнайка. – Я же говорил, короля под бой ставить нельзя. А то черный король побьет белого короля. И все. – И Незнайка поставил белого короля как раньше.

– Понял, понял! – крикнул Пиноккио. – Шах надо пешкой давать! – И Пиноккио передвинул белую пешку на одно поле вперед. – Шах!

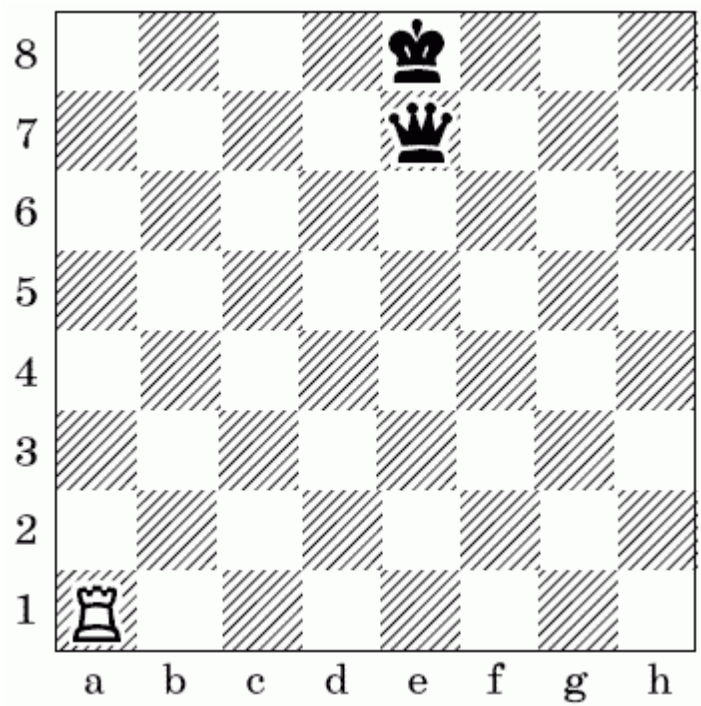
– Вот это другое дело, – кивнул Незнайка. От радости Пиноккио забегал вокруг шахматной доски, крича:

– Шах! Шах! Шах! Шах! Шах! И пошло веселье.

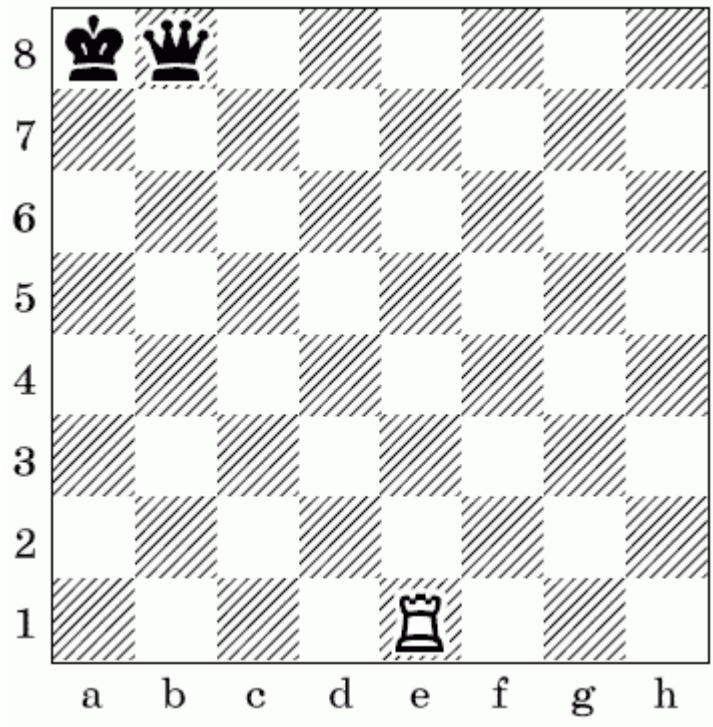
Советы родителям

Если своим ходом вы нападаете на короля партнера и, следовательно, следующим ходом могли бы его побить, то вы объявили шах. Предложите малышу попрактиковаться в объявлении шаха. Сначала снова расставьте перед ним положения из данной главы, и пусть он порешает их. Очень полезной оказывается на данной стадии обучения дидактическая игра «Два хода». В ней ребенку предлагается сделать два хода подряд (что, собственно, в шахматах не допускается). При этом ребенок

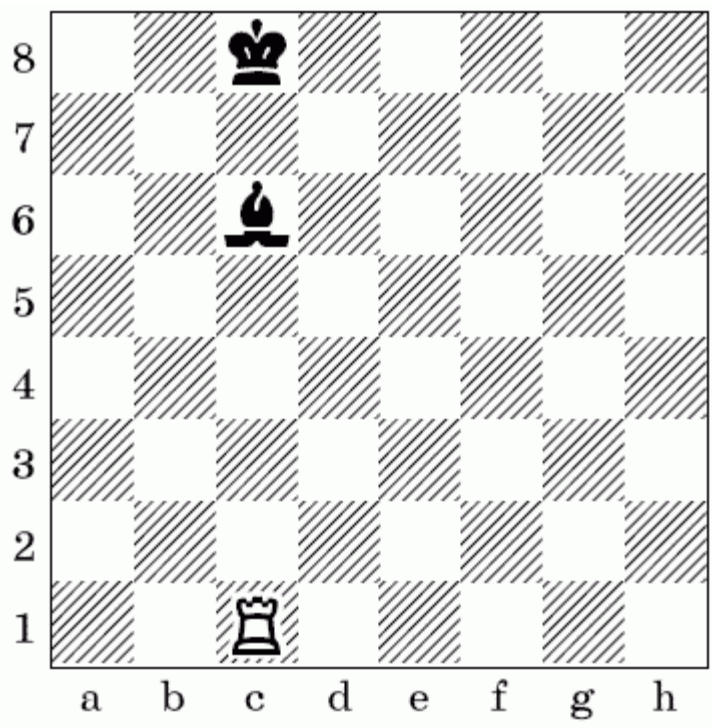
должен на первом ходу объявить шах, а вторым побить неприятельского короля. Хотя в шахматах королей не бьют, для учебных целей этот прием очень эффективен. Для разыгрывания подходят положения из главы 23, а также следующие положения:



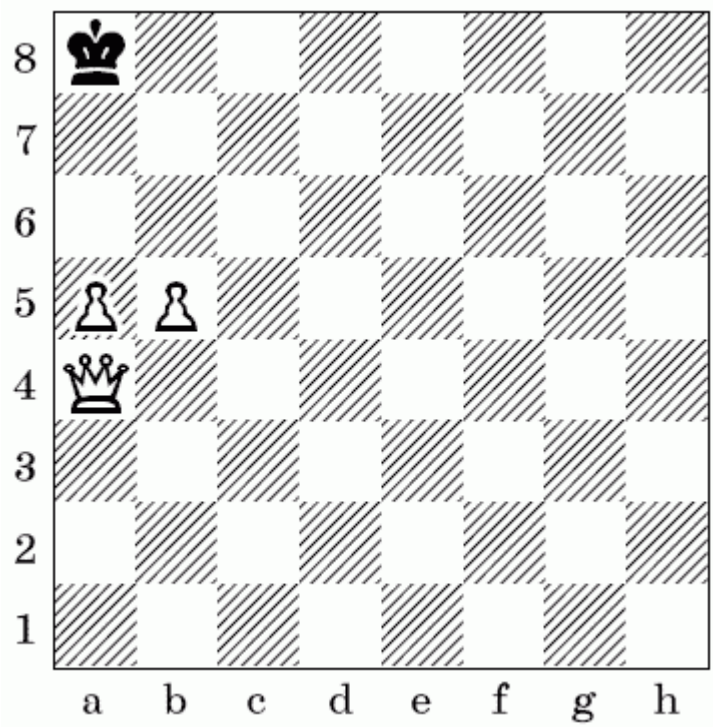
1. Белые объявляют шах только ходом **1.♖a8+.**



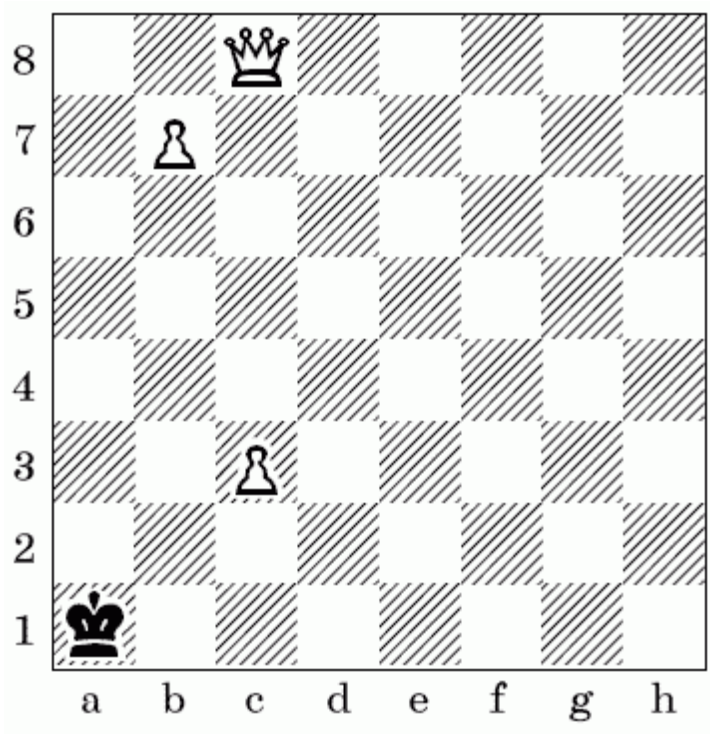
2. Шах дается ходом **1.** ♖**a1+.**



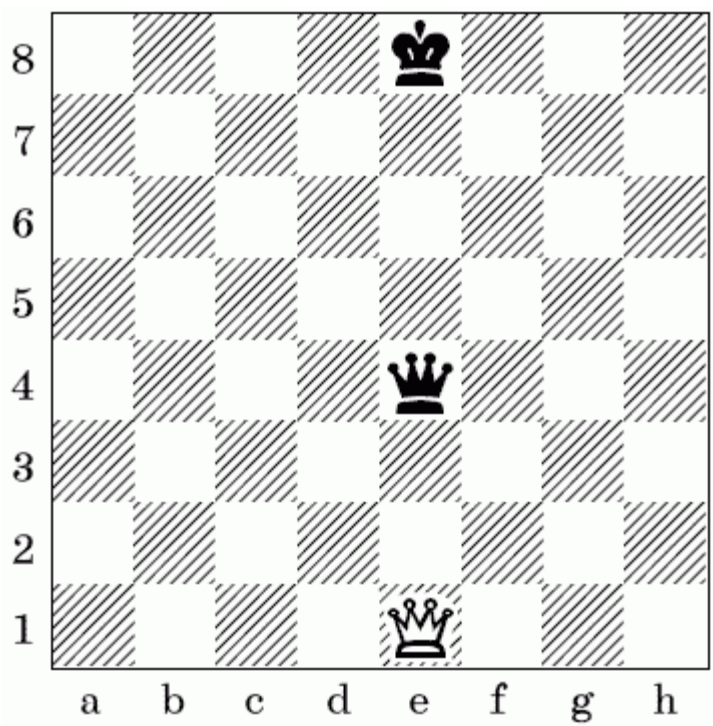
3. Правильно **1.** ♖**:c6+!**



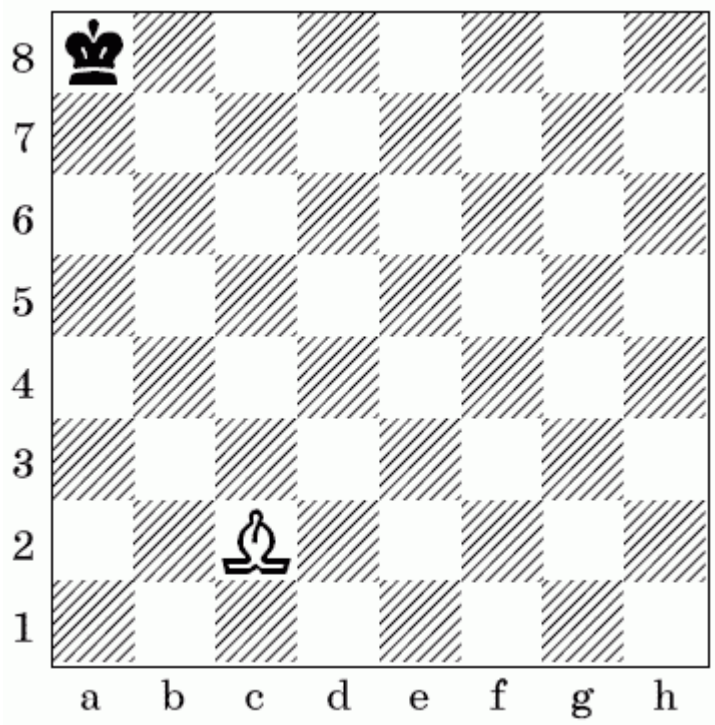
4. Шах объявляется так: **1.♕e4+.**



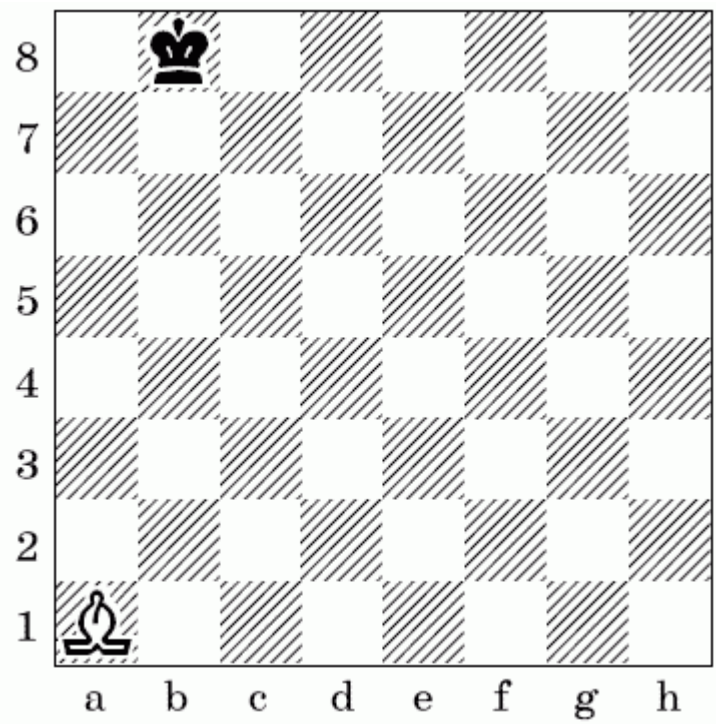
5. Верный ход **1.♕a8+.**



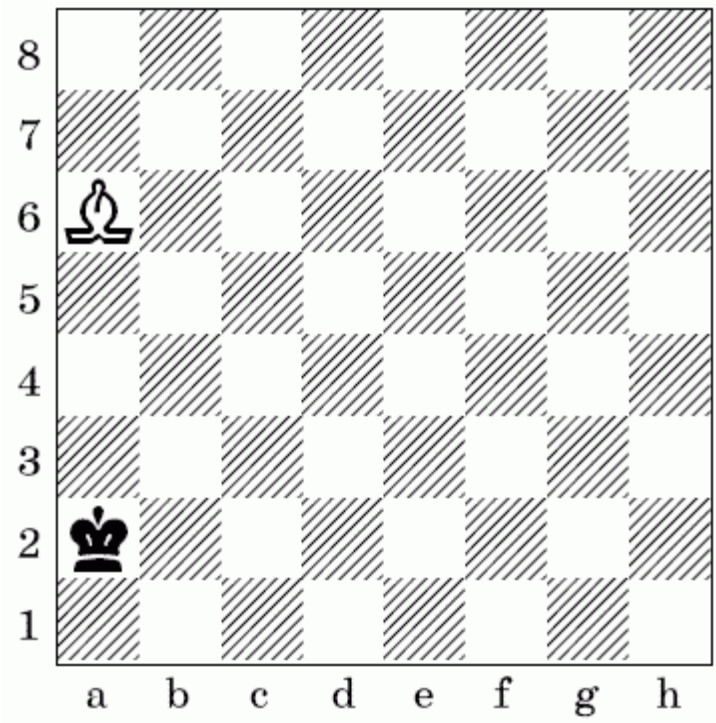
6. Надо играть **1.♕:e4+!**



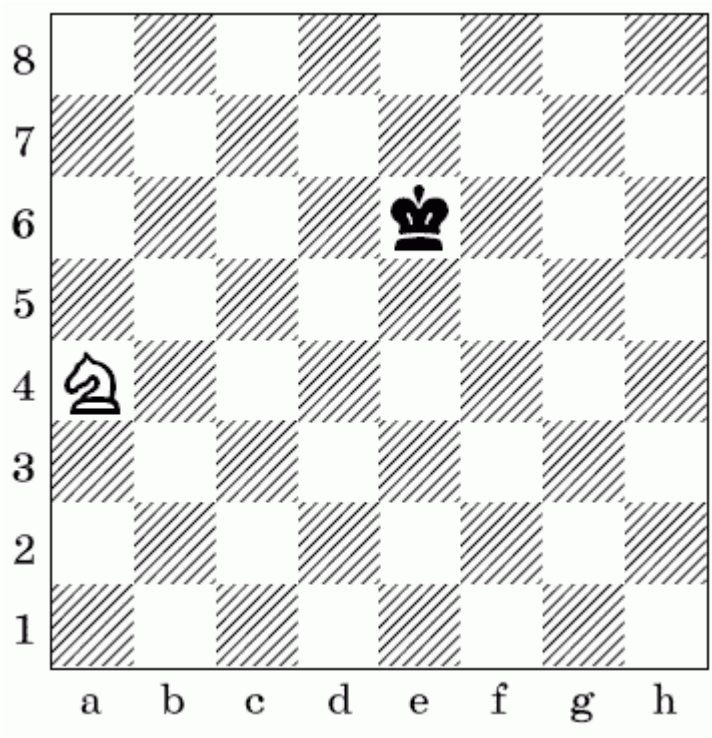
7. Следует давать шах так: **1.♗e4+.**



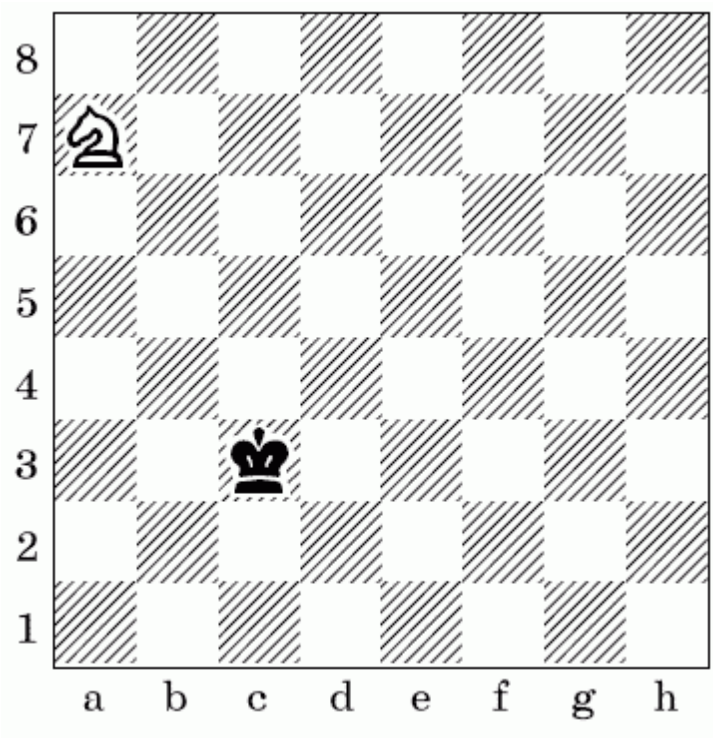
8. Шах объявляется ходом **1.♗e5+.**



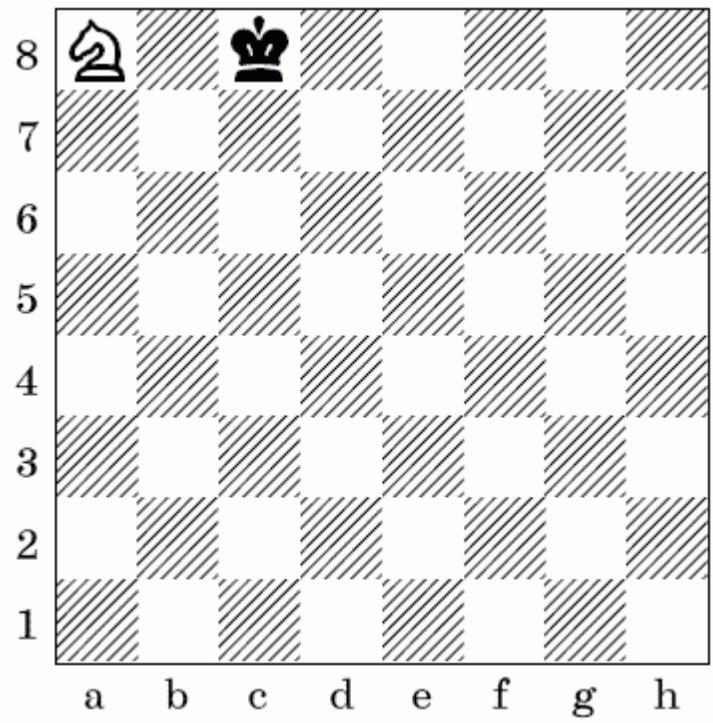
9. Правильно **1.♗c4+.**



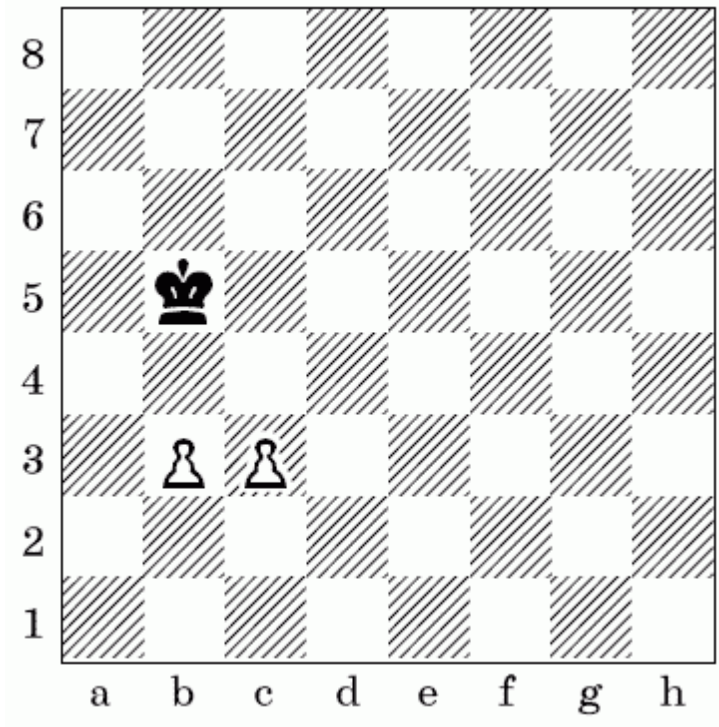
10. Шах дается так: **1.** ♘**c5+.**



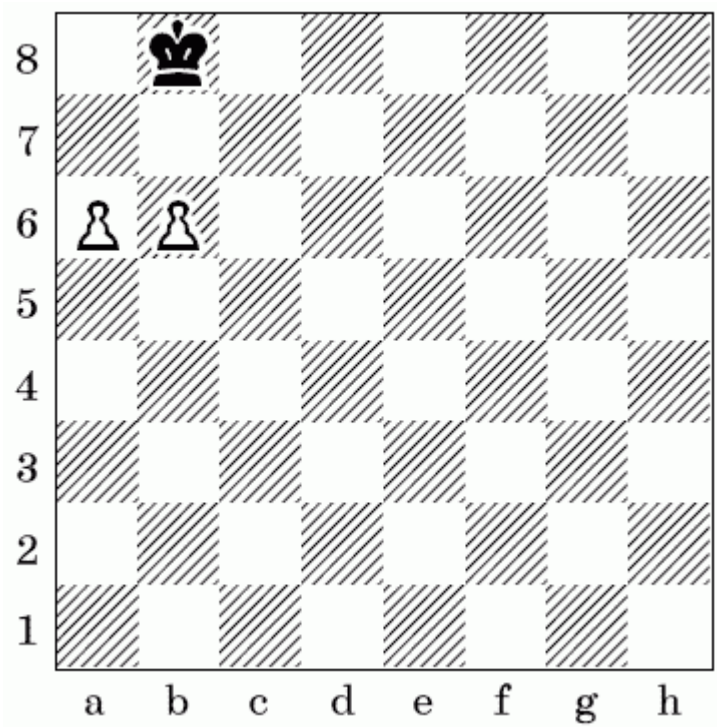
11. Верный ход **1.** ♘**b5+.**



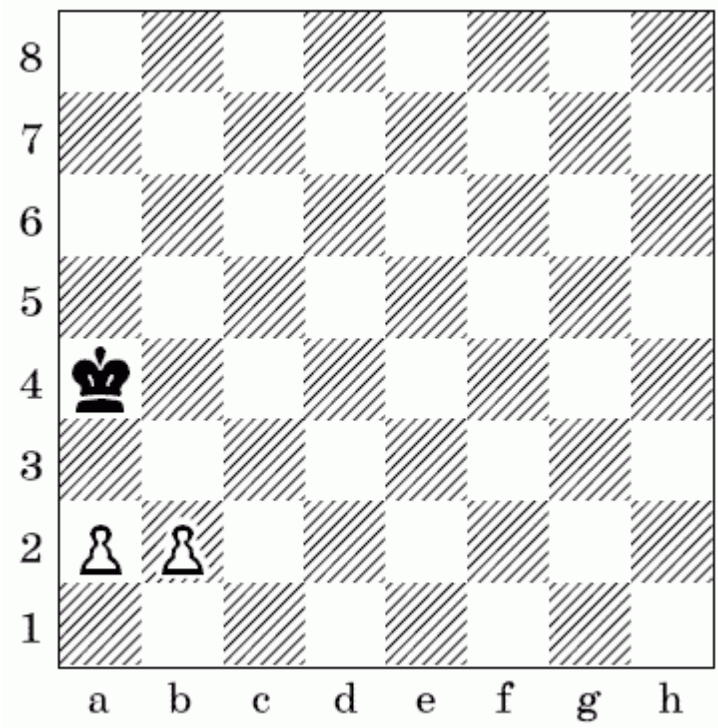
12. Надо продолжать **1.** ♘**b6+.**



13. Играем **1.c4+.**



14. Правильно **1.a7+.**



15. Шах объявляется ходом **1. b3+.**

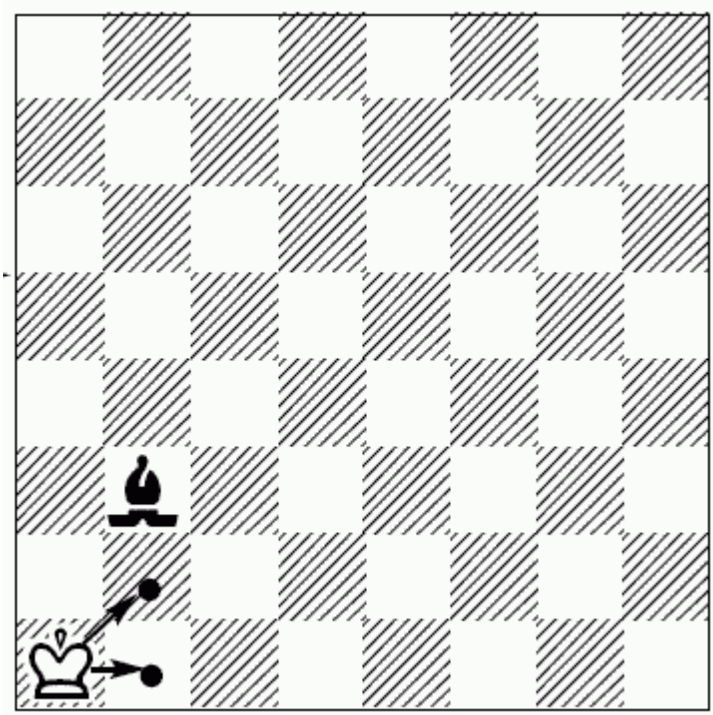
Положения 1–15 можно предложить и как задания, и для игры «Два хода». Если малыш будет испытывать большие трудности с объявлением шаха на доске «восемь на восемь полей», то сами придумайте задания на объявление шаха на фрагментах шахматной доски. Это не сложно, а задания на фрагментах значительно доступнее детям 3–4 лет.

Глава 24
Не иди, король, под шах

– А чему мы теперь будем учиться? – спросил Щелкунчик.

– Не вставать королем под шах, под бой, – ответил Незнайка.

Он взял белого короля и черного слона, поставил их на шахматную доску. Вот так:

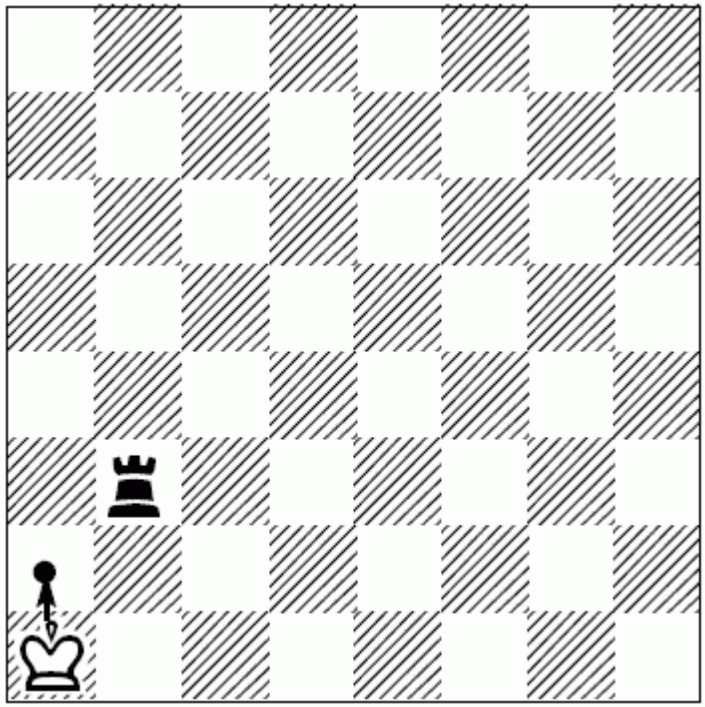


– Подумайте, куда здесь можно пойти белым королем, – сказал Незнайка. – Вверх, по прямой на одно поле, – выпалил Пиноккио.

– Туда нельзя, там король попадает под шах. И черный слон побьет нашего короля, – сказал Незнайка.

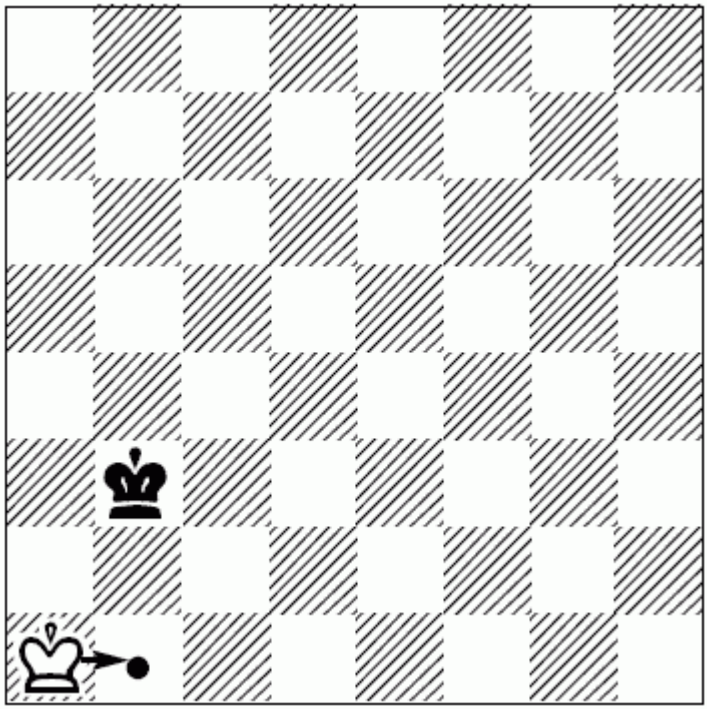
– Направо надо королем сыграть. По линии, – сказал Гурвинек. – А можно и наискосок на одно поле. Тогда белый король нападет на черного слона, – добавила Дюймовочка.

– Верно, братцы. А теперь заменим черного слона черной ладьей. Куда тогда пойти белому королю? – спросил Незнайка.

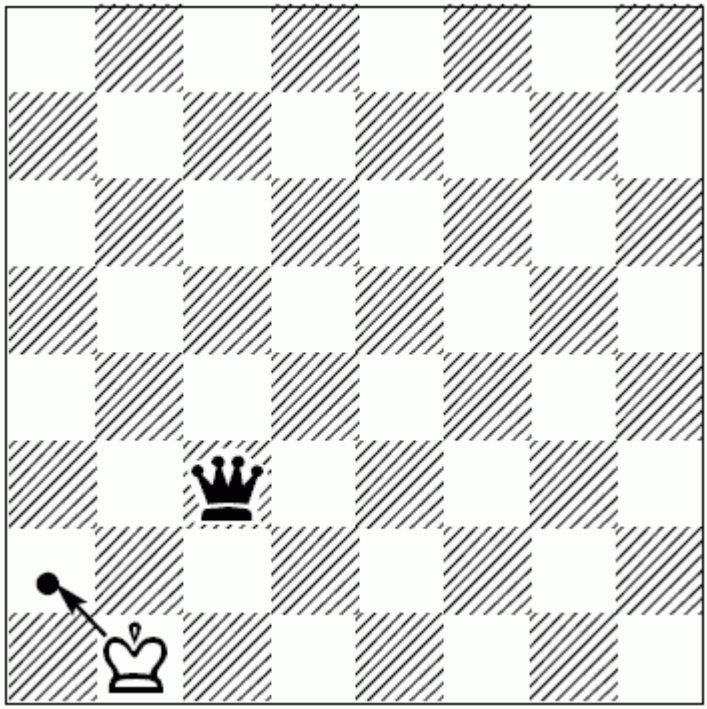


– Теперь королю и наискосок нельзя идти, и направо по линии нельзя. А то черная ладья побьет белого короля, – сказал Чиполлино. – Зато вверх по линии можно. На одно поле, – сказал Мурзилка. – Там король на ладью нападет. Пусть она убегает.

– Тоже верно. А сейчас заменим белую ладью, тьфу, черную ладью черным королем. Как белым играть? – спросил Незнайка.



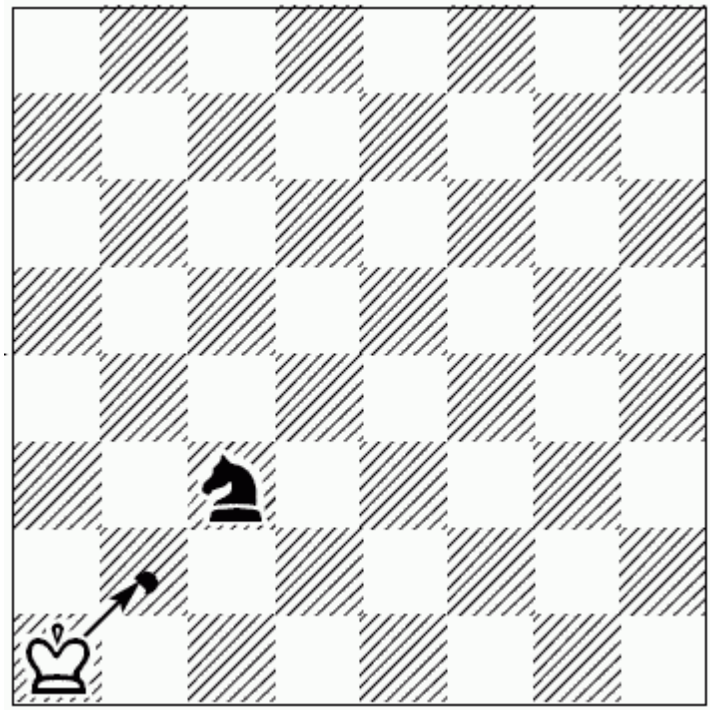
– Наискосок опять нельзя. И вверх по прямой нельзя. А то черный король побьет белого… А направо по прямой можно, – догадался Петрушка. – Так, хорошо, – деловито сказал Незнайка. – Посмотрите-ка на такое положение:



– Тут куда ни пойдешь белым королем, везде под шах черного ферзя угодишь, – проворчал Пиноккио.

– Есть один ход у белого короля, – скромно сказала Дюймовочка. – Налево наискосок.

– Умница, – похвалил Незнайка и расставил на шахматной доске новое положение.

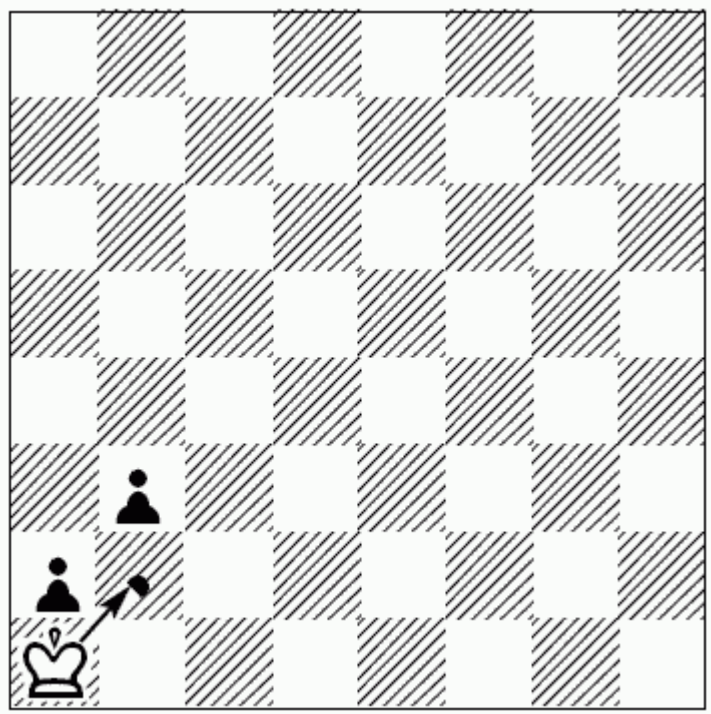


– Здесь направо по прямой королем нельзя идти. Черный конь побьет короля, – заметил Гурвинек.

– И вверх по прямой нельзя. Там тоже конь побьет, – добавил Щелкунчик.

– А наискосок можно, – сказала Дюймовочка и пошла белым королем по косой на одно поле.

– И последнее положение, – проговорил Незнайка и поместил на шахматную доску кроме белого короля две черные пешки.



– Бить надо черную пешку белым королем! – закричал Пиноккио. – Нельзя. Ведь белый король под шах черной пешки встанет. И пешка побьет короля, – сказал Незнайка.

– Здесь королем снова наискосок надо пойти, на одно поле. Там короля пешки не побьют, – заметила Дюймовочка. – Ну, Дюймовочка, ты настоящая шахматистка! – восхищенно сказал Незнайка. У тебя большие способности.

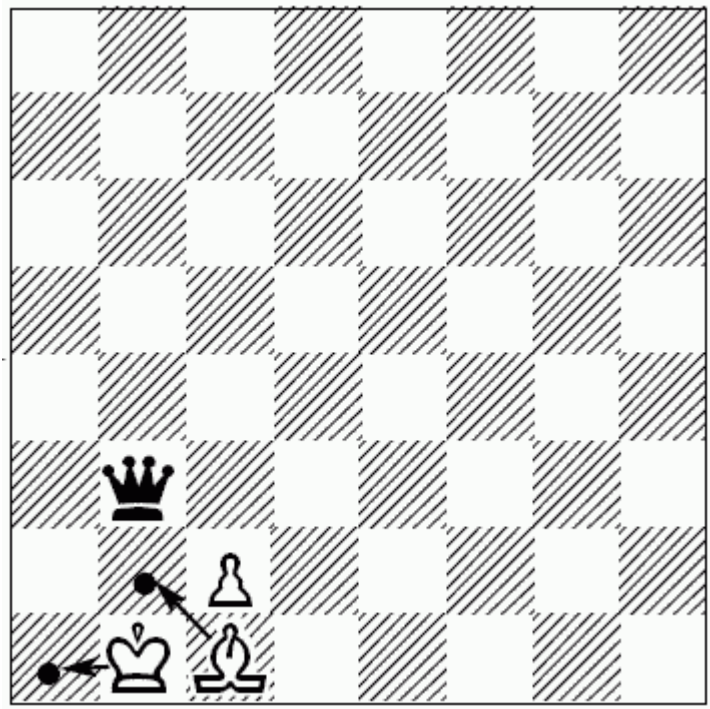
Советы родителям

Ребенок должен твердо усвоить, что короля под шах ставить нельзя, должен подбирать для короля неатакованные поля. Это не очень сложно, но очень важно. Снова расставьте положения из главы 24, и пусть ребенок сделает точные ходы королем.

После этого опять раскройте страницы, где приведены советы родителям к главе 12: и поочередно расставьте на фрагментах шахматной доски положения 4–19, 21, 27 и 31. Задача ребенка – сделать любой ход белым королем, но чтобы король не встал под шах.

Глава 25
Защита от шаха

– В шахматах своего короля надо беречь. Ведь если нашего короля побьют, то мы проиграли. Потому что без короля настоящую шахматную партию не играют. И если нашему королю дали шах, надо спасать его из-под боя… Взгляните на такое положение, – сказал Незнайка.



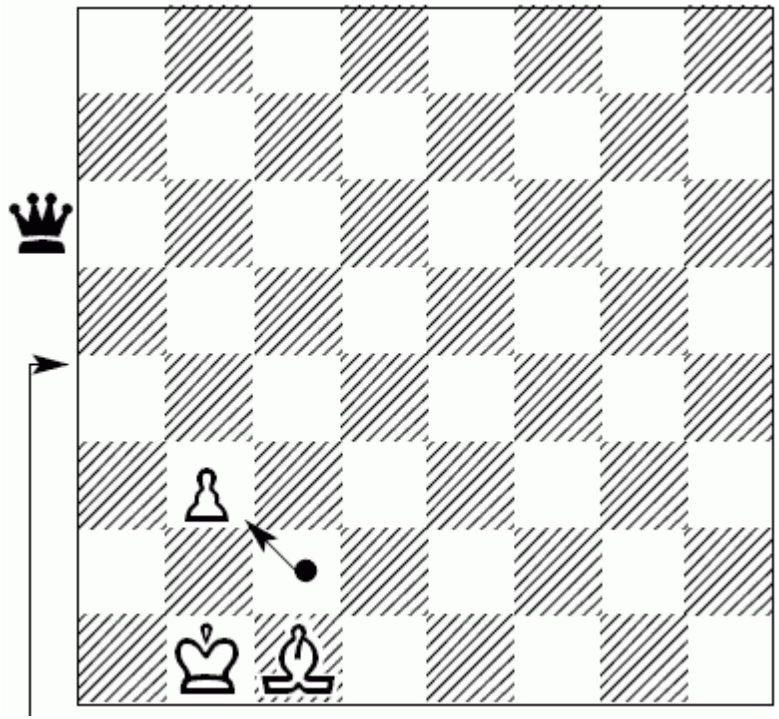
– Видите, черный ферзь напал на нашего белого короля, дал шах королю. Хочет черный ферзь побить белого короля. Но ход белых. Что делать белым, чтобы черный ферзь не побил белого короля?

– Убегать королю надо! – крикнул Пиноккио. – В угол убегать! – и Пиноккио передвинул белого короля в левый угол. – Нет больше шаха!

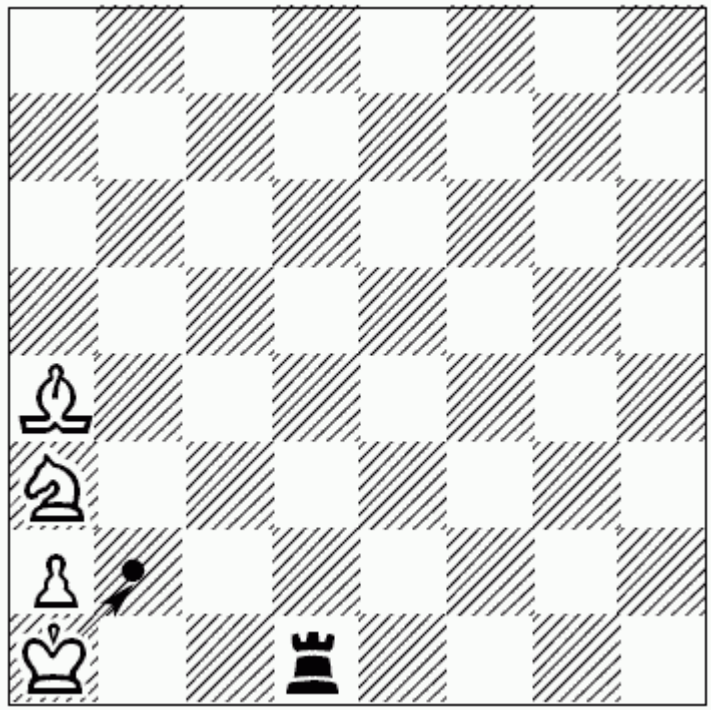
– Можно королем и не убегать, – сказал Чиполлино и поставил белого короля обратно. – Можно короля защитить белым слоном, – и Чиполлино передвинул белого слона влево. На одно поле наискосок. Белый слон встал между черным ферзем и белым королем и укрыл короля от шаха.

– А лучше всего сыграть по-другому, – сказала Дюймовочка. – Ведь белая пешка может просто побить черного ферзя. И только

Дюймовочка выговорила эти слова, как белый король заулыбался, а белая пешка «съела» черного ферзя: налево наискосок. Вот так:



– Молодцы, братцы, – похвалил Незнайка. – Всегда, когда нашему королю дают шах, надо смотреть, что выгоднее: или отойти королем, или защитить короля другой своей фигурой, или побить вражескую фигуру. Чаще всего, конечно, лучше побить фигуру, которая дала шах… Поняли? Тогда сообразите, как белым спастись от шаха в такой позиции:

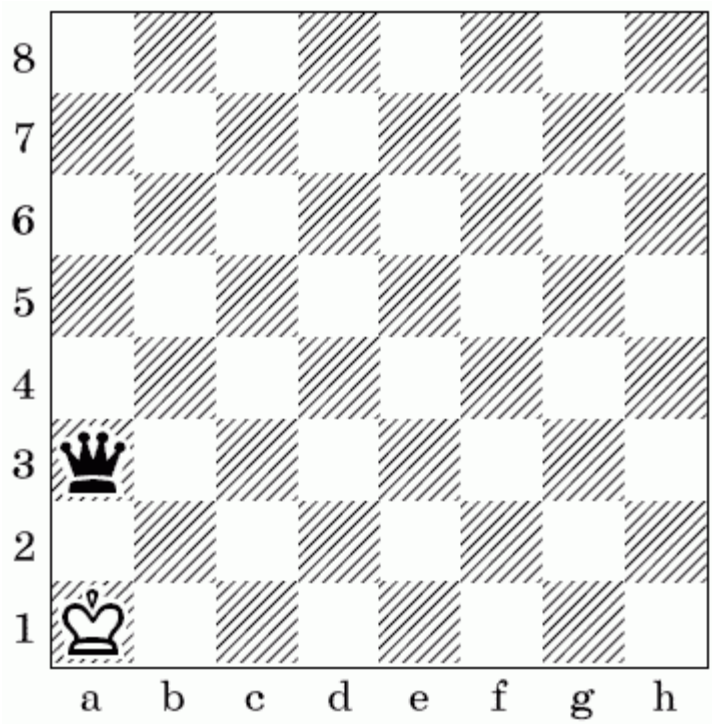


– Нашему белому королю шах объявила черная ладья, – заметил Петрушка. – Я бы ушел королем из-под боя. Наискосок, на одно поле.

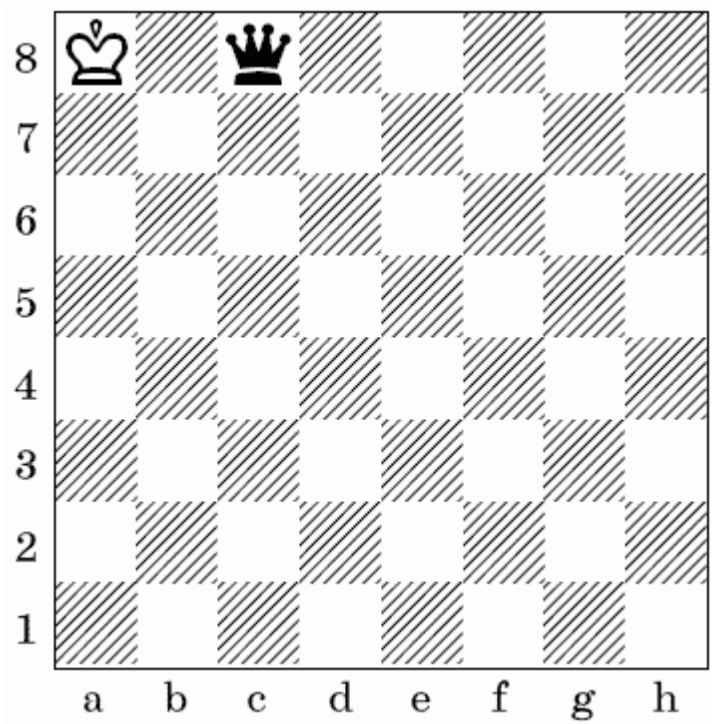
– А я бы защитил короля белым конем, – сказал Щелкунчик и сыграл конем так: два поля вниз, одно поле направо. Всех необыкновенных человечков развеселило, как конь пропрыгал по головкам белой пешки и белого короля. Уж такая конь фигура – перепрыгивает через другие фигуры. – А лучше всего ладью побить. Так Незнайка учил, – выкрикнул Пиноккио и взял черную ладью белым слоном. – Ай да я! – радовался Пиноккио. И никто в этот раз не сердился на Пиноккио, потому что он нашел самый лучший ход. Вот.

Советы родителям

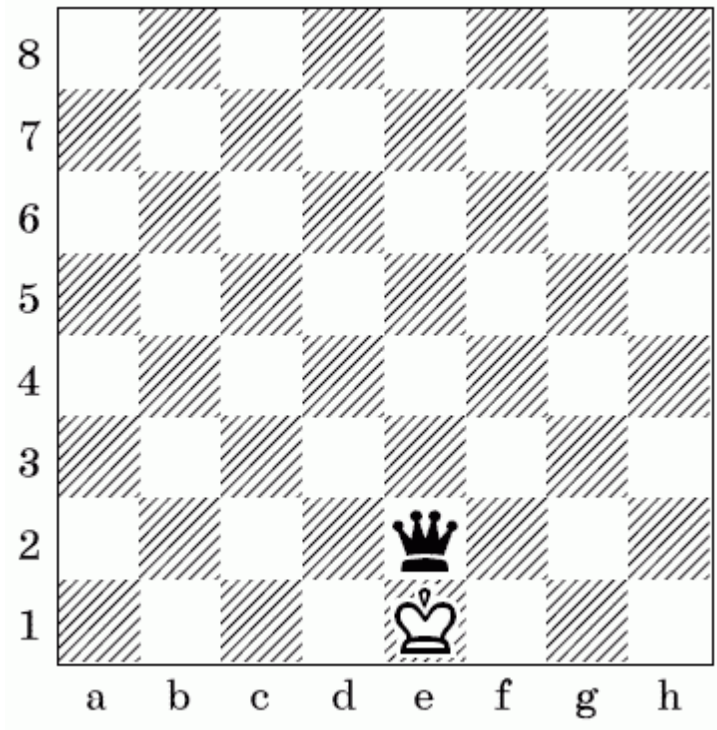
Пора малышу поучиться защищаться от шаха. Расставьте на шахматной доске следующие положения, в которых у белых есть лишь один приемлемый ход:



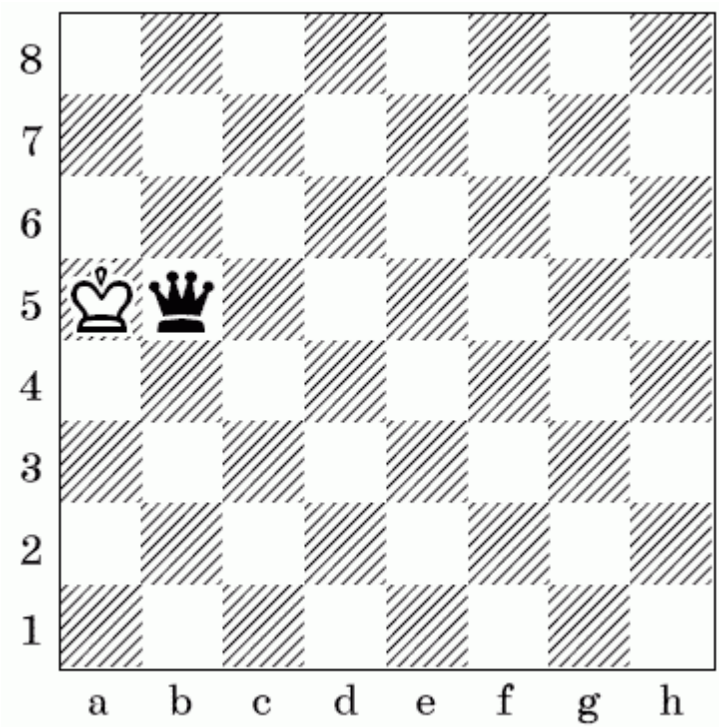
1. Надо играть **1.** ♔**b1.**



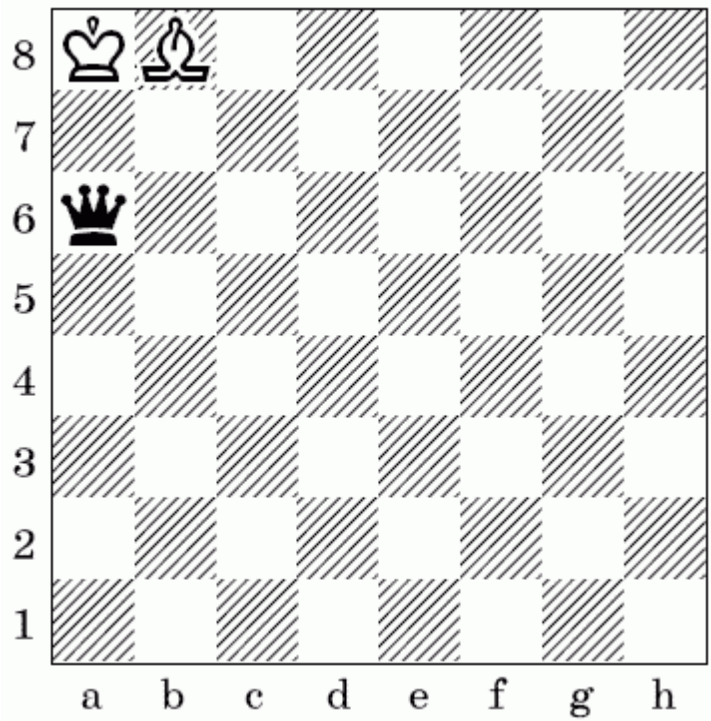
2. Правильно **1.** ♔**a7.**



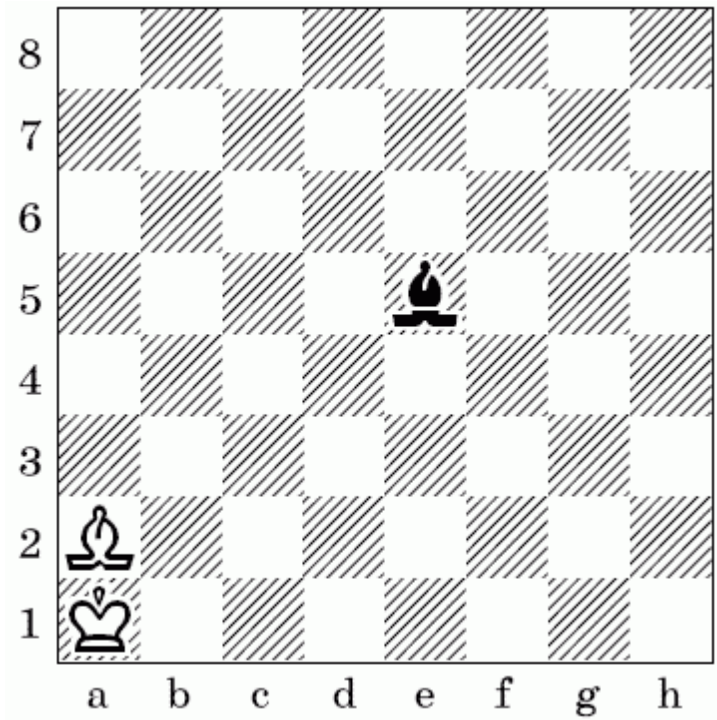
3. Ферзя следует побить: **1.** ♕**:e2.**



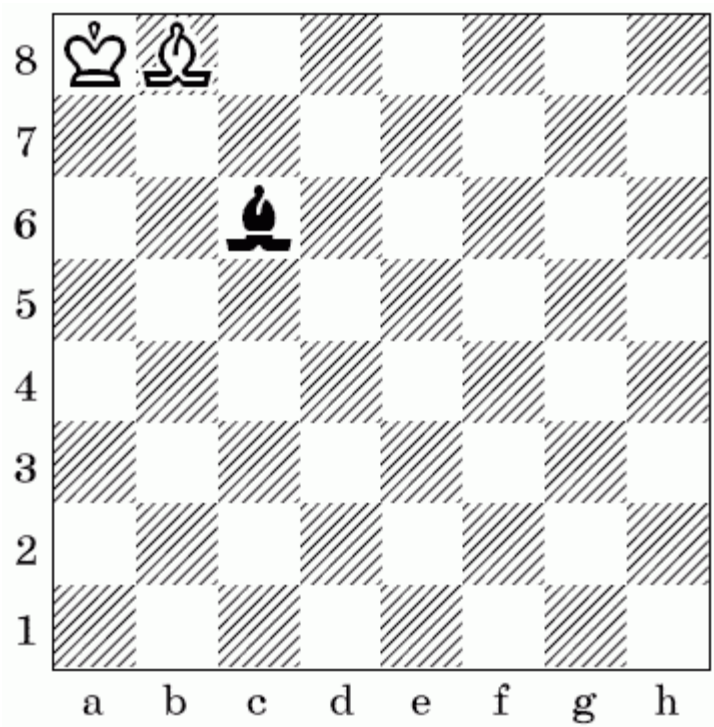
4. И здесь надо провести взятие: **1.♔:b5.**



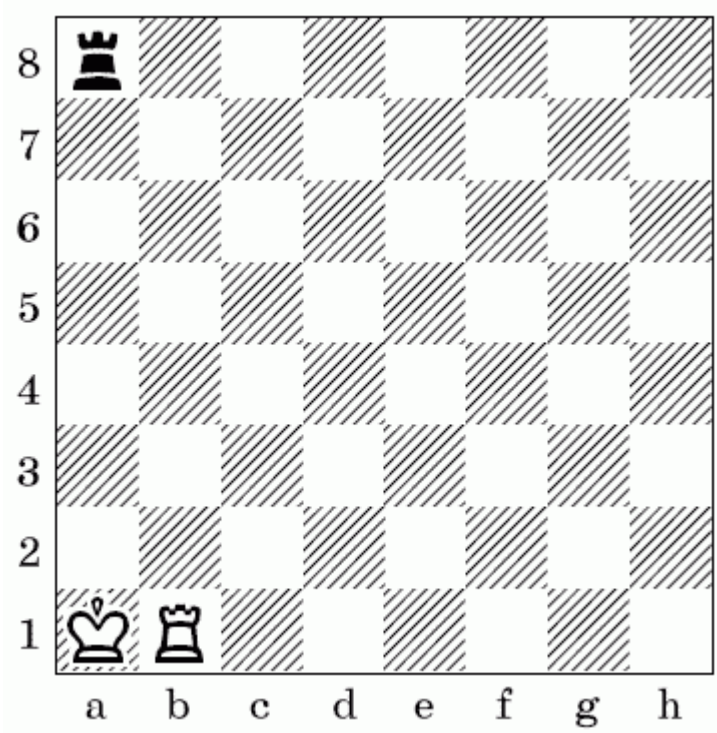
5. Играть нужно **1.♗a7.**



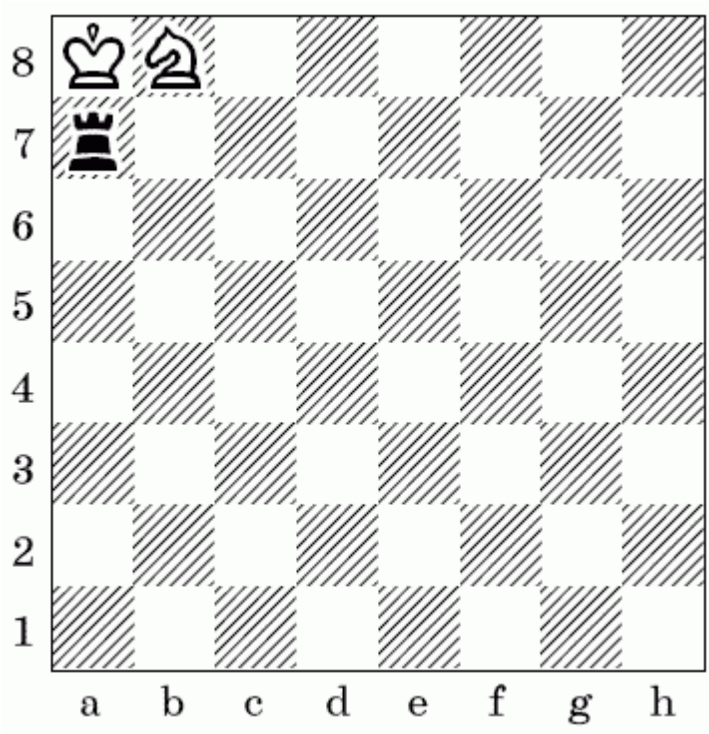
6. Верный ход **1.** ♔**b1.**



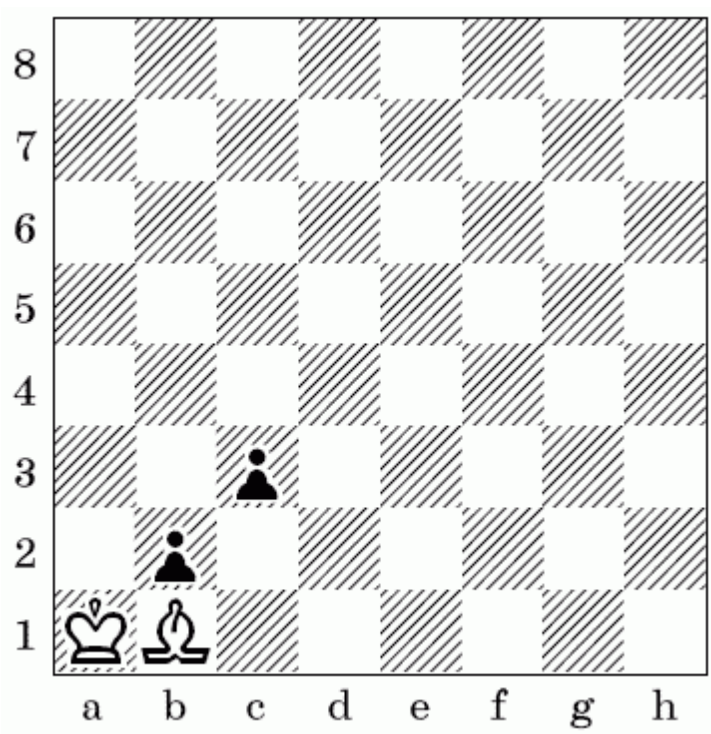
7. Правильно **1.** ♔**a7.**



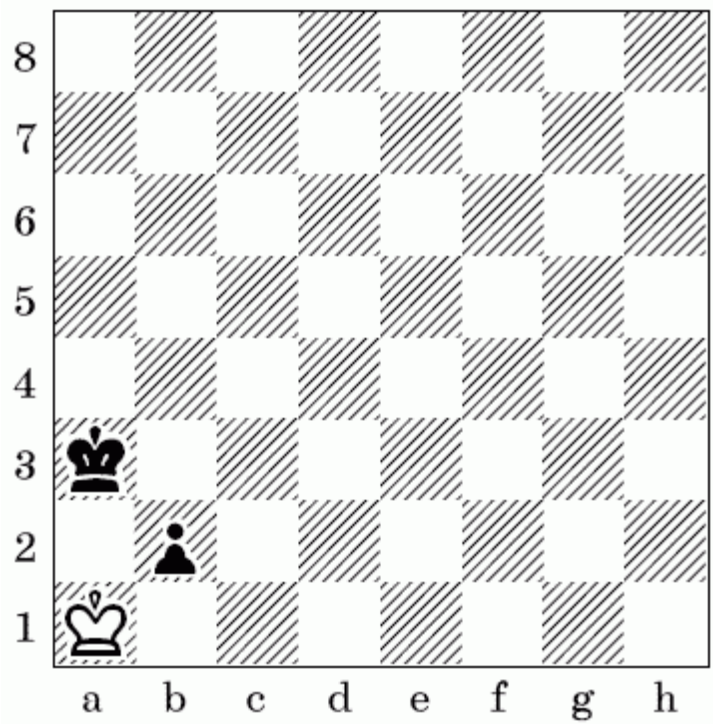
8. Надо играть **1. ♔b2.**



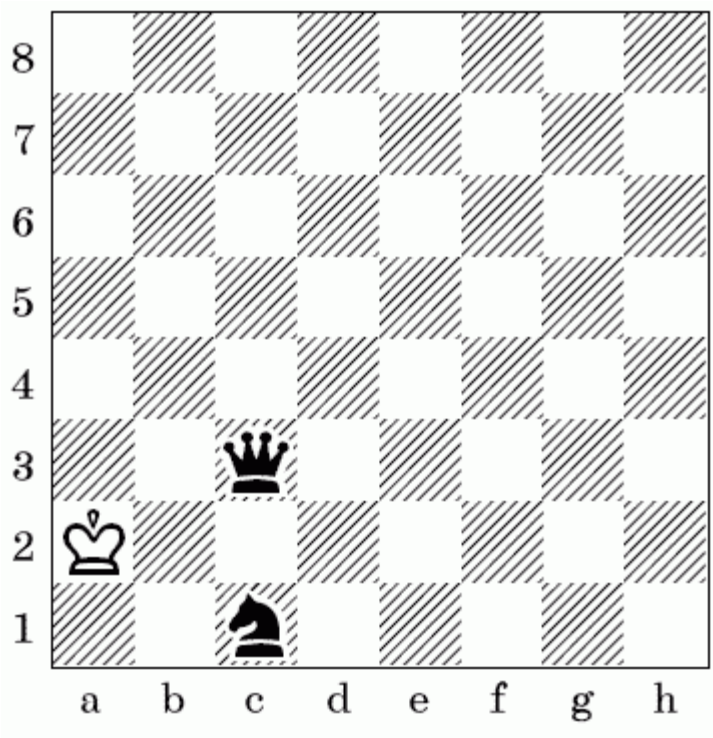
9. Ладью следует побить: **1.** ♔**:a7.**



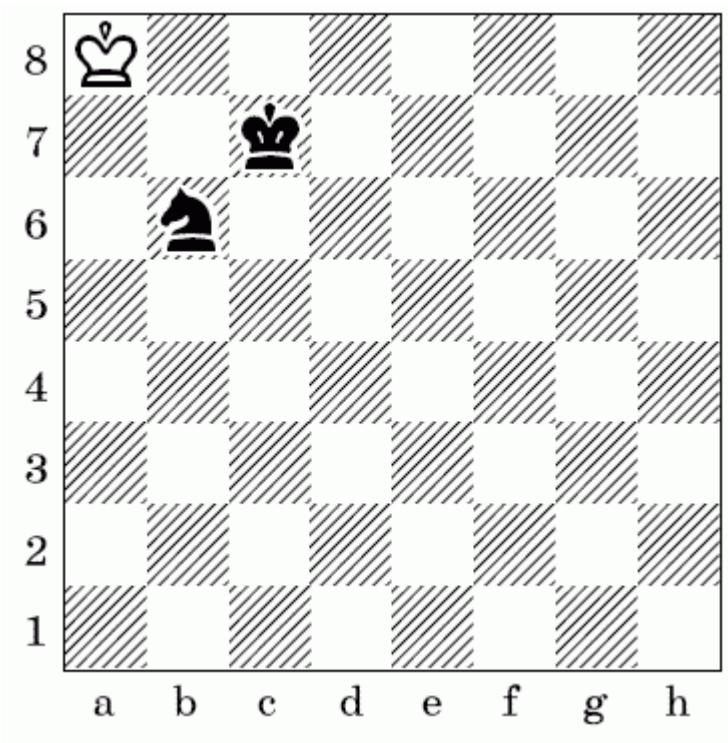
10. Верный ход **1.** ♔**a2.**



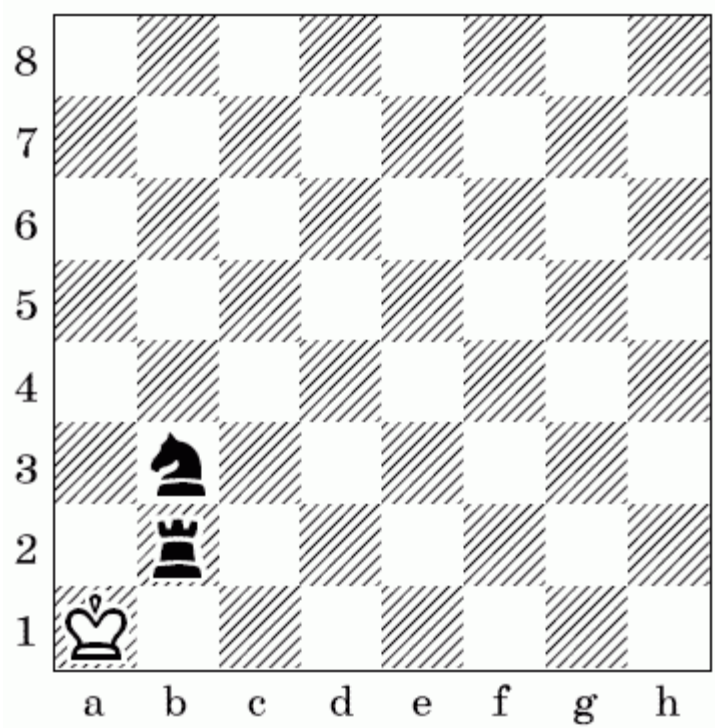
11. Играть следует **1.** ♔**b1.**



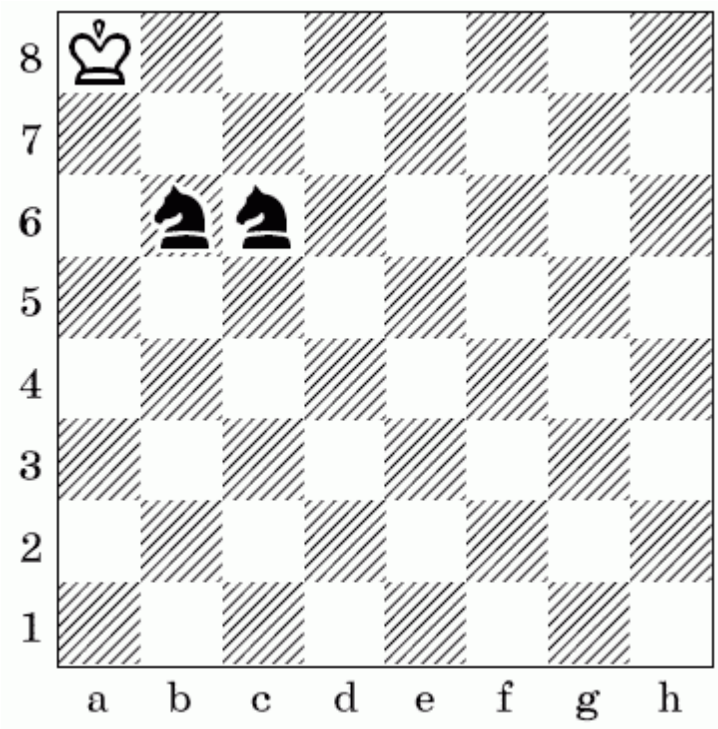
12. И здесь правильно **1.** ♔**b1.**



13. Надо играть **1. ♔a7.**



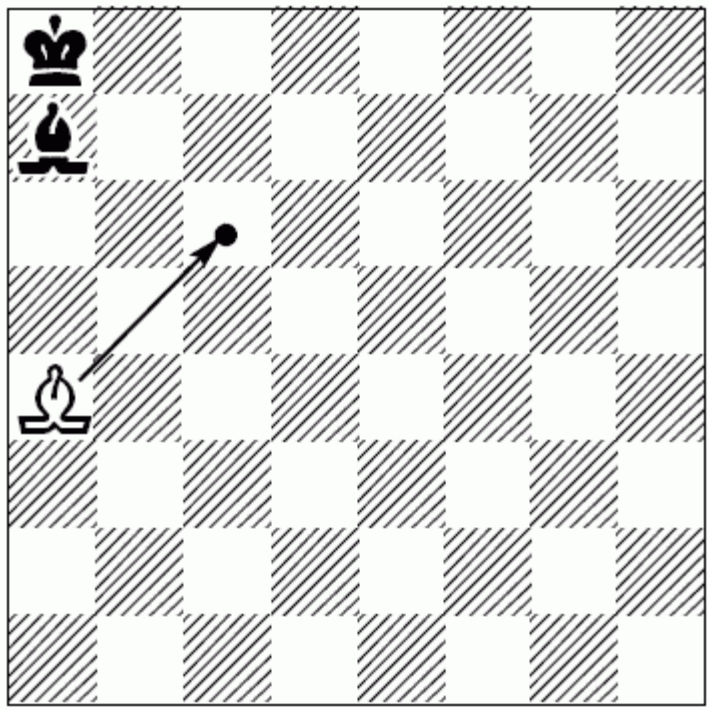
14. Следует бить ладью: **1. ♔:b2.**



15. Правильно **1.♔b7.**

Глава 26
«Умный шах»

Незнайка поставил на шахматную доску белого слона, черного слона и черного короля. Вот так:



– Белым слоном играет Гурвинек, черными фигурами играет Щелкунчик.

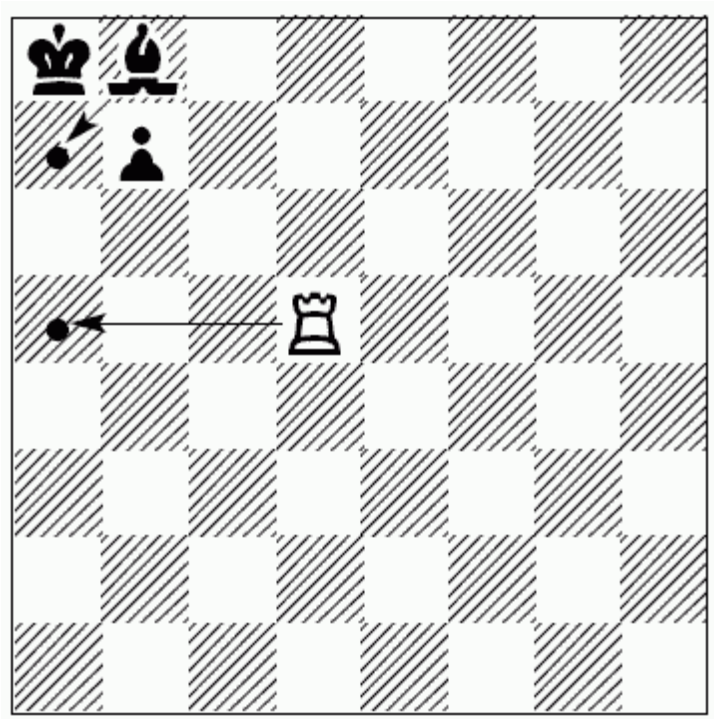
Белый слон должен дать шах, а Щелкунчику нужно спасти черного короля от этого шаха, – объяснил Незнайка.

Гурвинек покрутил, покрутил белого слона на месте и передвинул его через одно поле вверх. Наискосок.

– Шах! – сказал Гурвинек. Теперь задумался Щелкунчик:

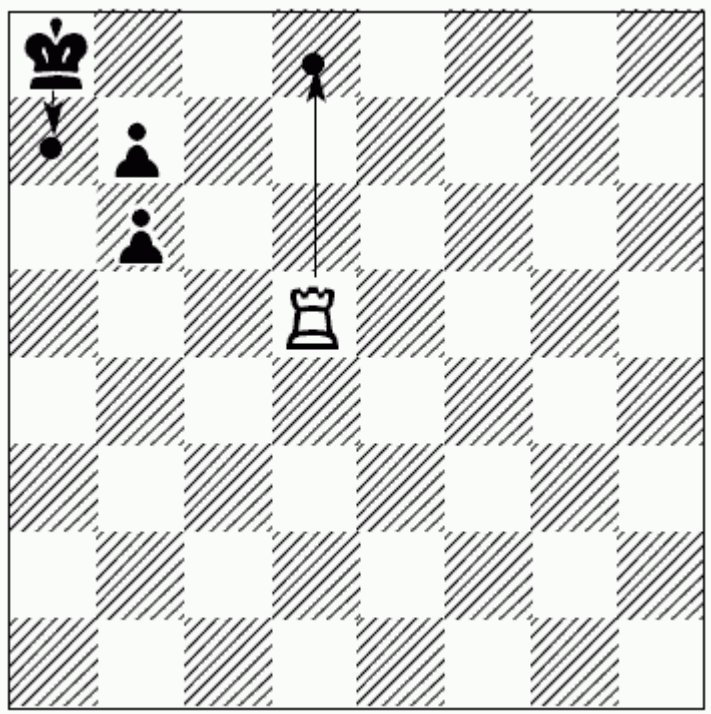
– Побить белого слона я не могу. Защитить короля тоже нечем. Значит, надо убегать королем, – и Щелкунчик отошел черным королем направо. По линии, на одно поле.

– Правильно играли, – похвалил Незнайка. – А новое положение разыгрывают Петрушка и Мурзилка.



– У Петрушки – белая ладья, – добавил Незнайка. – Ищи шах, Петрушка. Петрушка передвинул белую ладью налево, через два поля – шах! Что делать Мурзилке? Побить белую ладью нечем.

Отойти черным королем некуда. Остается защититься. Черным слоном. Повеселел Мурзилка, переместил черного слона налево. На одно поле, наискосок. Защитил черный слон черного короля от удара белой ладьи. – Хорошо, теперь белой ладьей играет Пиноккио, а черными фигурами – Дюймовочка, – проговорил Незнайка и расставил на шахматной доске такое положение:



– Ха, легкота! – хмыкнул Пиноккио и передвинул ладью налево, через две клетки. – Шах!

Дюймовочка улыбнулась и побила черной пешкой белую ладью. Наискосок.

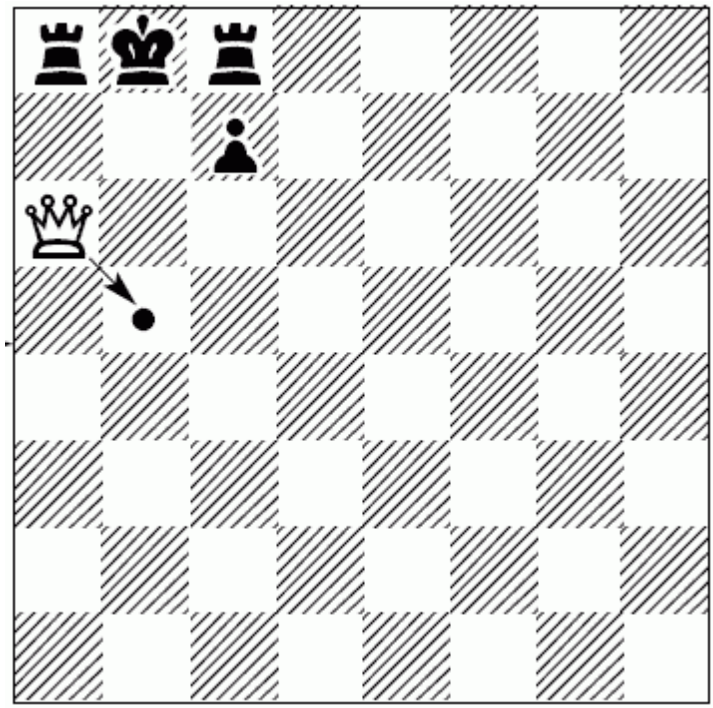
– Когда делаешь шах, всегда смотри, не побьют ли твою фигуру, – стал учить Незнайка Пиноккио. – Вот ты не посмотрел и потерял ладью.

– Я по-другому пойду, – сказал Пиноккио, вернул фигуры назад и переместил белую ладью вверх, через два поля. – Шах!

Теперь уж белую ладью черным не побить. И защитить черного короля нечем, ведь пешки назад не ходят. Убегать черному королю надо.

И Дюймовочка пошла королем вниз, на одно поле. Правильно пошла.

Потом Незнайка пригласил поиграть Мурзилку и Чиполлино и расставил на шахматной доске такую позицию:



– Тут шах просто сделать. Можно ладью ферзем побить, – сказал Мурзилка.

– Попробуй, – усмехнулся Незнайка.

И Мурзилка побил белым ферзем левую черную ладью:

– Шах!

А Чиполлино быстренько побил черным королем белого ферзя. Снова проиграл Мурзилка.

– Я не ту ладью «съел», – огорчился Мурзилка, вернул фигуры на место и побил ферзем правую ладью. – Шах!

А Чиполлино снова побил черным королем белого ферзя. Снова проиграл Мурзилка.

– Нельзя было ладью бить, – покачал головой Мурзилка и шахнул поиному: пошел ферзем вверх наискосок, на одно поле.

Но и тут побил черный король Чиполлино ферзя Мурзилки.

– Как же шаховать-то? – совсем растерялся Мурзилка. – А-а, знаю. – Мурзилка опять поставил фигуры по местам и пошел ферзем направо по прямой, на одно поле. – Шах!

Некуда отойти черному королю, да и защититься нечем. Погрустнел было Чиполлино и вдруг заметил, что белый-то ферзь встал под бой черной пешки. Обрадовался Чиполлино и побил ферзя черной пешкой. Налево наискосок. Опять Мурзилка проиграл. Смотрит Мурзилка на шахматную доску, чуть не плачет.

– Не плачь, Мурзилка, я тебе помогу, – пообещал Пиноккио.

Взял Пиноккио белого ферзя, поставил его на прежнее место и пошел им вниз наискосок. На одно поле.

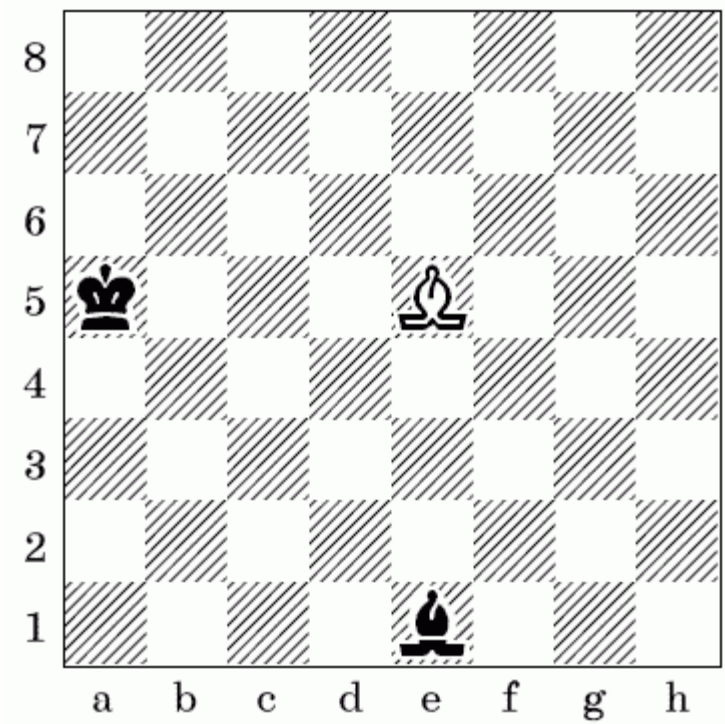
– Шах! – обрадовался Мурзилка.

Теперь задумался Чиполлино: как спастись от шаха? Бить ферзя нечем. Закрыться нечем. Уходить королем надо. И Чиполлино пошел черным королем налево наискосок.

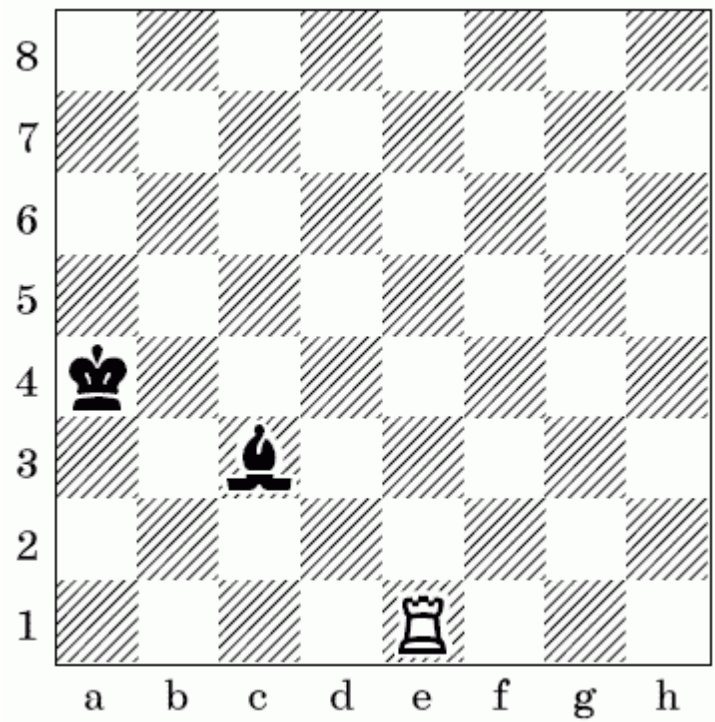
– А сейчас можно и отдохнуть, – закончил занятие Незнайка.

Советы родителям

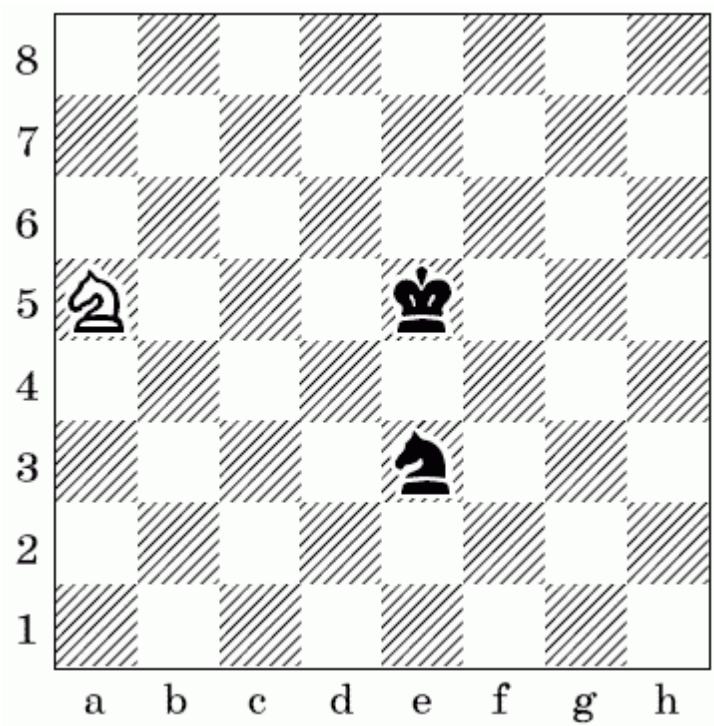
Предложите вниманию ребенка следующие пять положений, в которых из двух возможных шахов он должен выбрать лучший.



1. Правильно **1.♗c7+**, но не **1.**♗c3+ из-за **1...** ♗**:c3.**

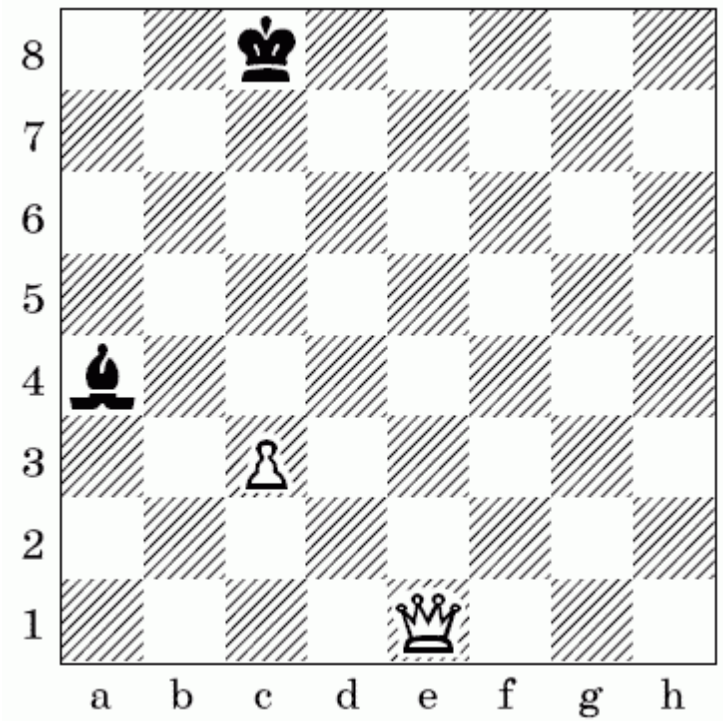


2. Надо шаховать так: **1.** ♖**e4+**, но не **1.** ♖**a1+?? ♗:a1.**

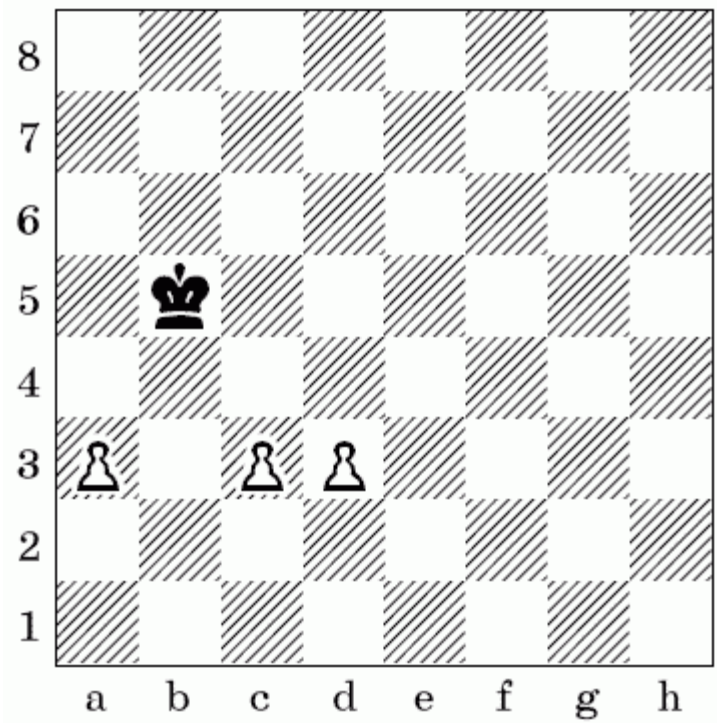


3. Верный ход **1.** ♘**c6+**, а вот **1.** ♘**c4+??** теряет коня **1...**

♘**:c4.**

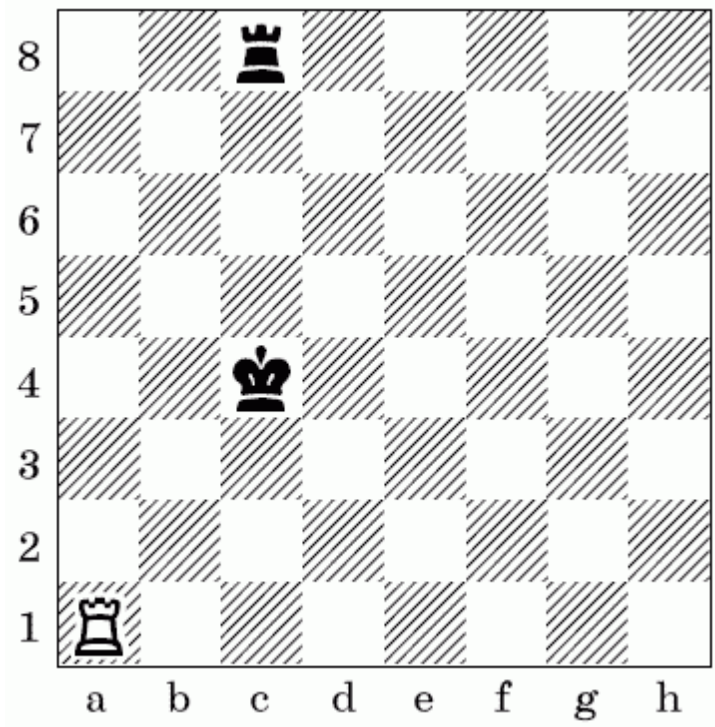


4. Правильно **1.** ♕**e6+**, но не **1.** ♕**e8+?? ♗:e8.**

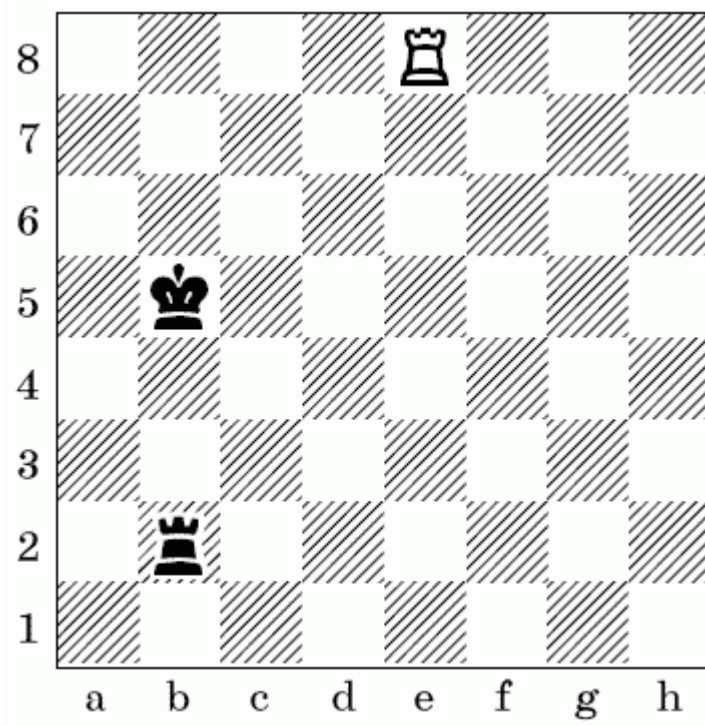


5. Надо играть **1.c4+**, а вот **1. a4+?** теряет пешку **1... ♔:a4.**

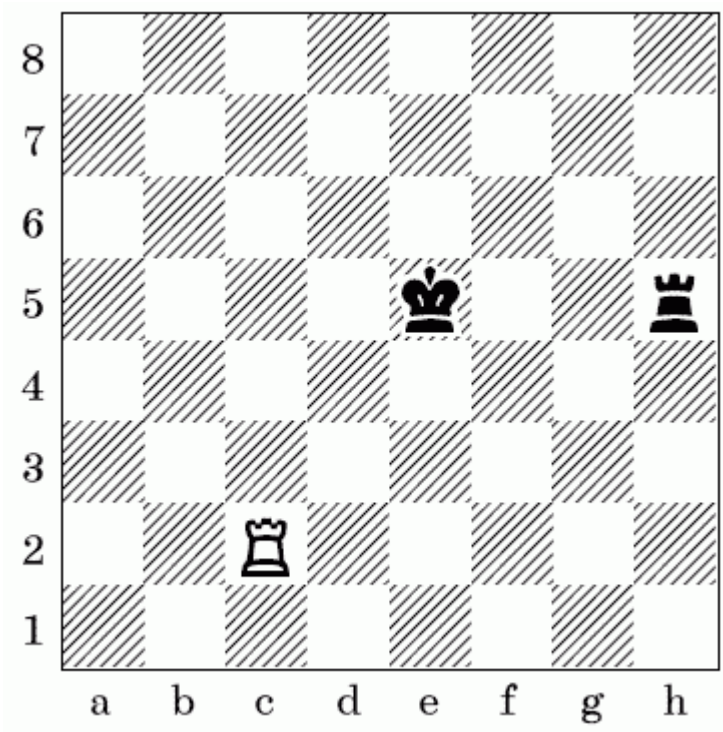
Следующие семнадцать позиций сложны для ребенка, но если он сможет решить их, то сделает первый шах в «большие» шахматы. Все эти позиции – на тему двойного удара. Белая фигура должна сделать такой шах, чтобы вторым ходом побить неприятельскую фигуру (после того, как черный король уйдет из-под боя).



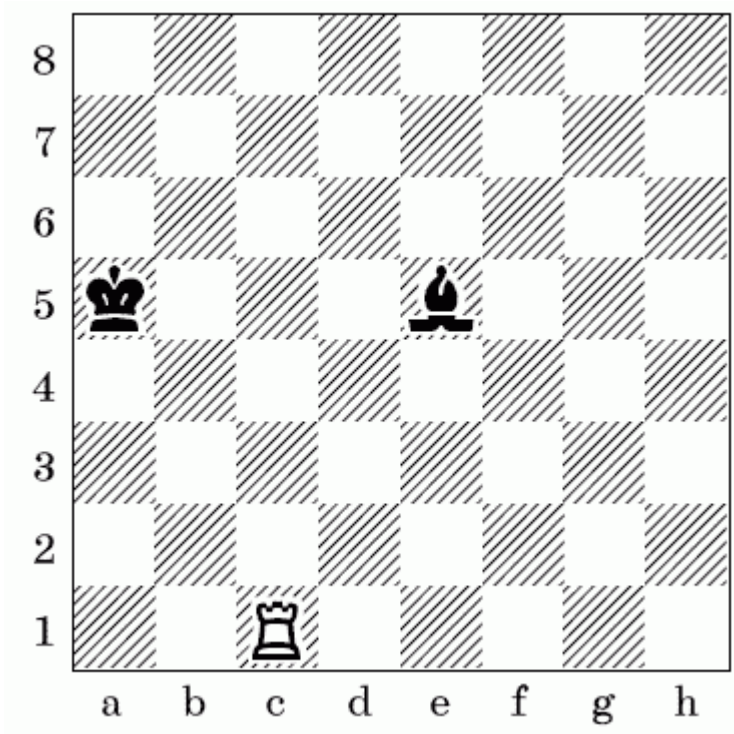
1. Следует играть **1.♖c1+!**, и на отход черного короля **2.♖:c8.**



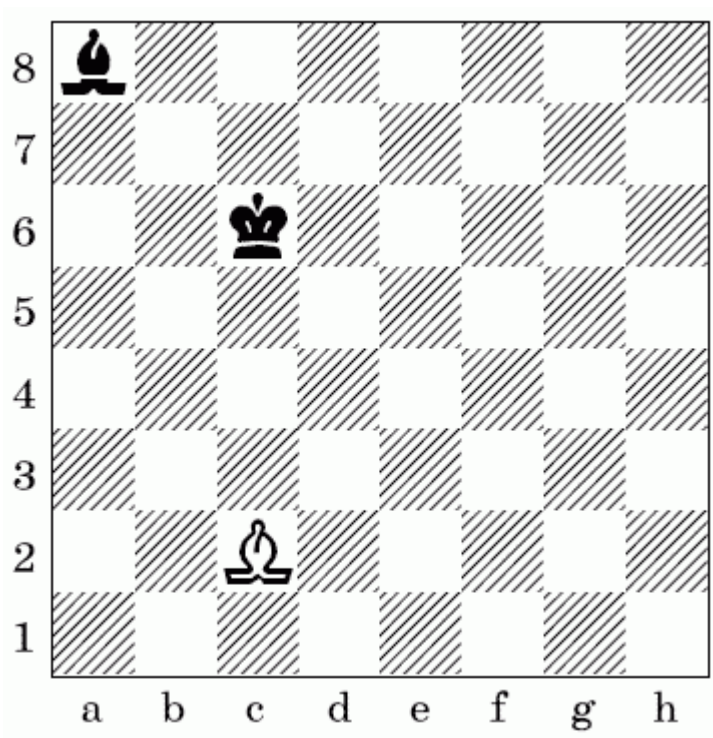
2. Ладью выигрывает **1.♖b8+**, и после ухода черного властелина с линии «b» – **2.**♖:b**2.**



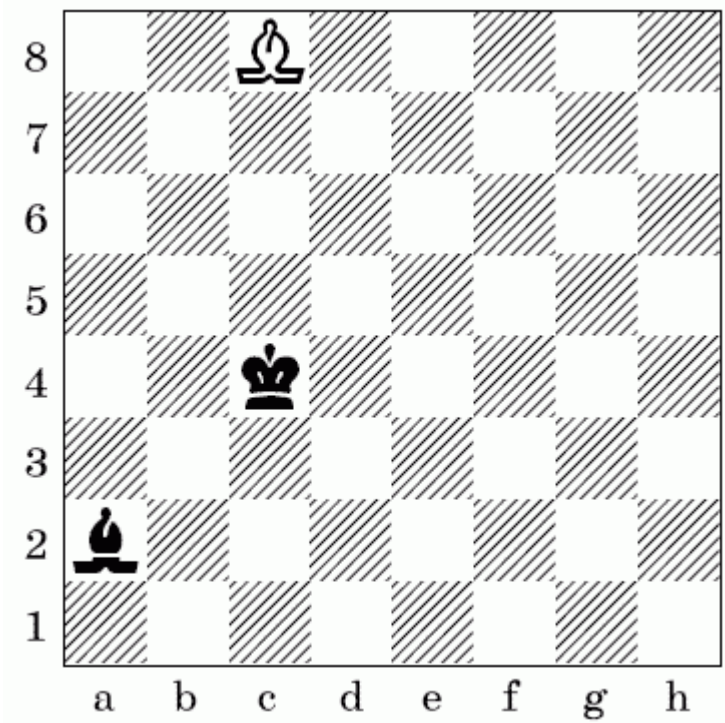
3. Правильно **1.♖c5+!** и **2.♖:h5.**



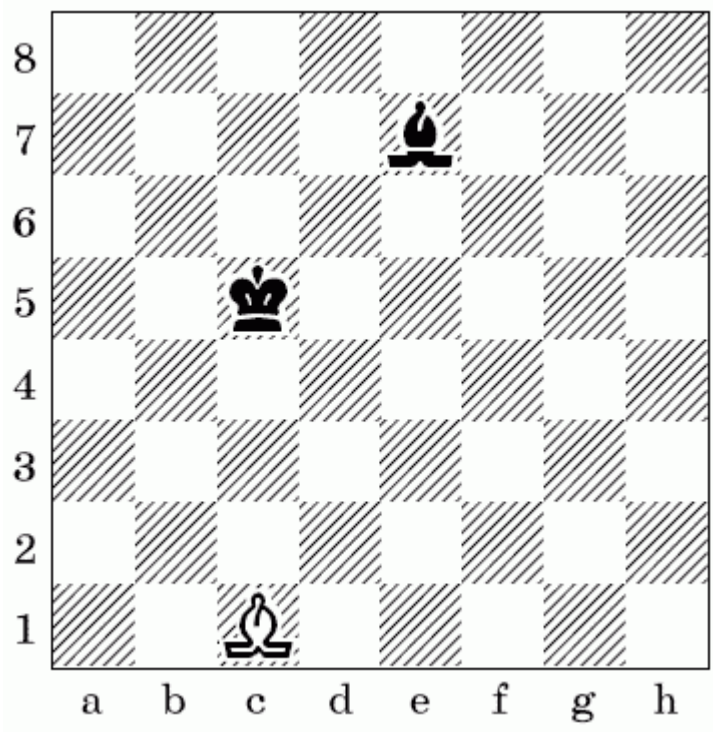
4. И здесь белые начинают с **1.** ♖**c5+!** и затем **2.** ♖**:e5.**



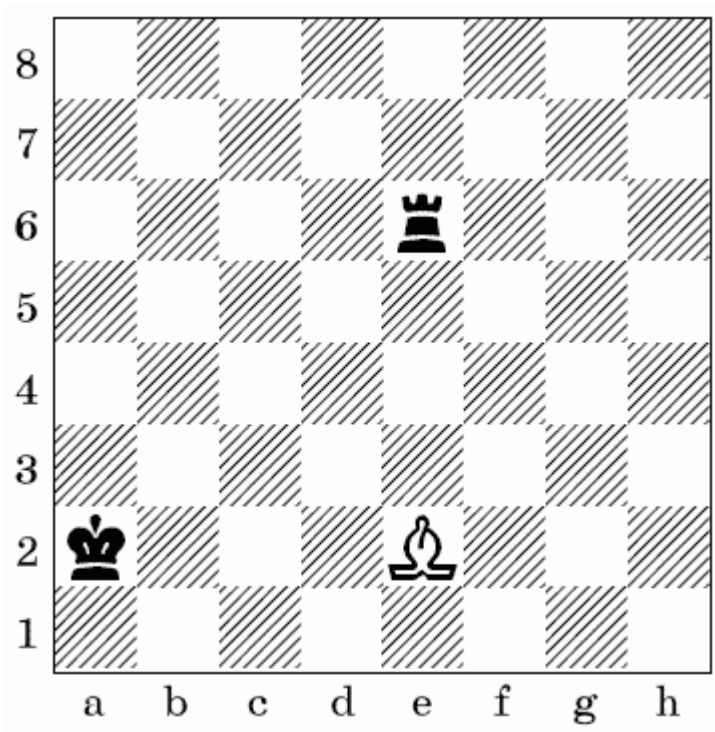
5. К выигрышу слона ведет **1.♗e4+!** и вторым ходом **♗:a8.**



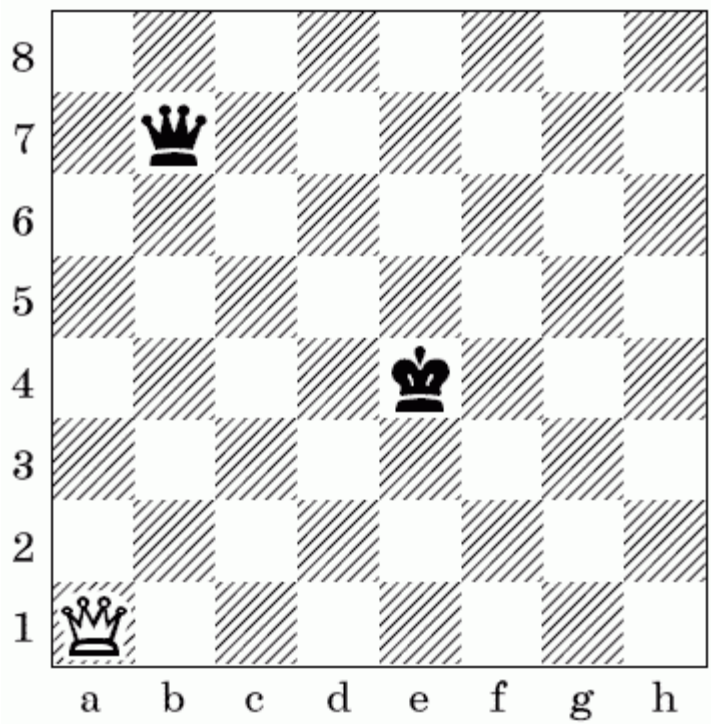
6. Верный ход **1.♗e6+!** и потом**2.♗:a2.**



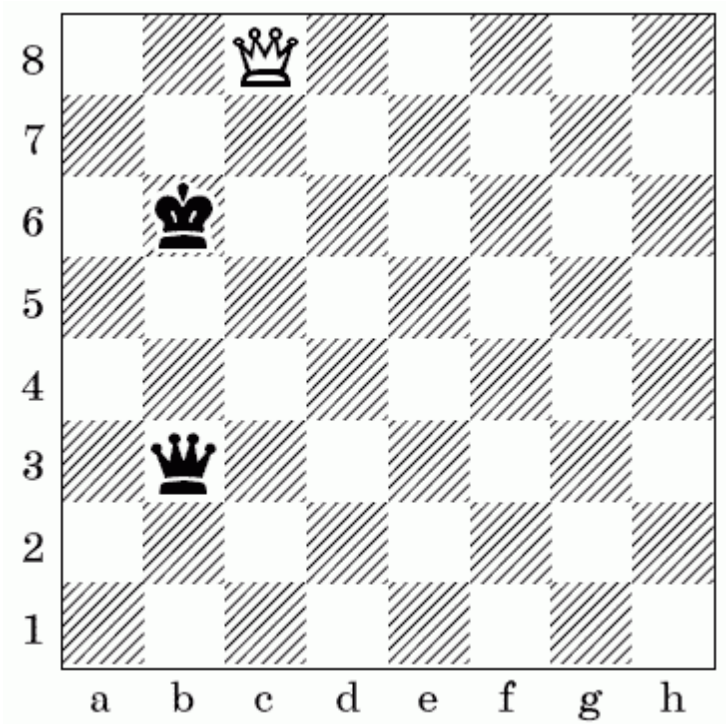
7. Правильно **1.♗a3+!** и **2.♗:e7.**



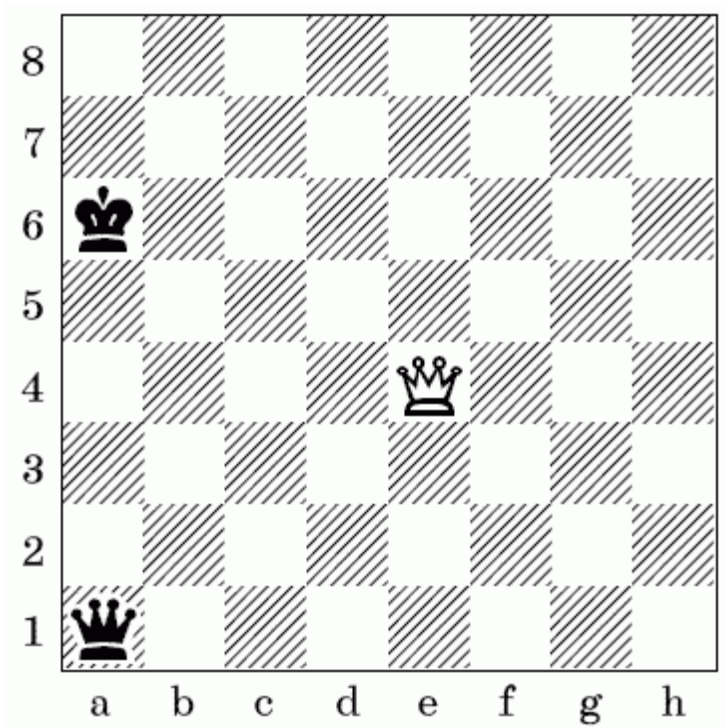
8. Надо играть **1.♗c4+!** и **2.♗:e6.**



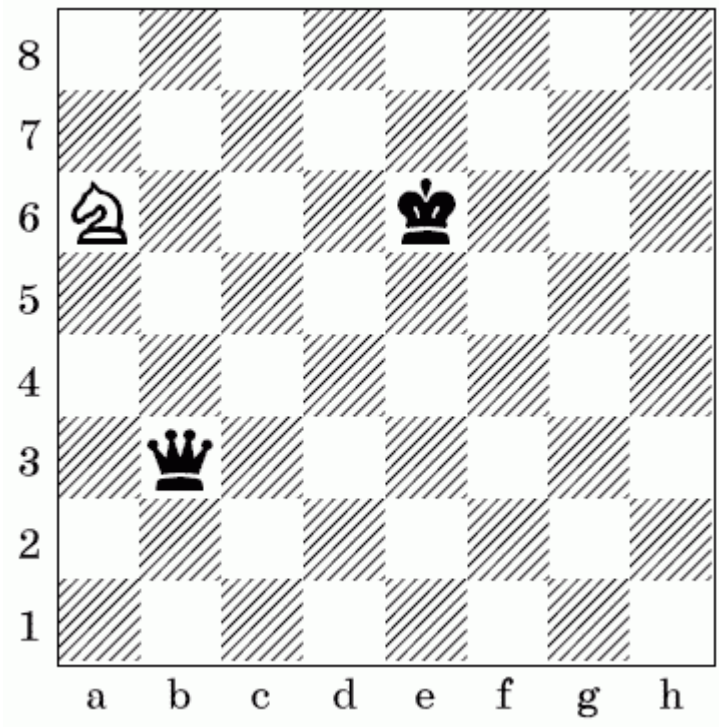
9. Далеко не сразу ребенок найдет решение: **1.♕b1+!** и **2.♕:b7.**



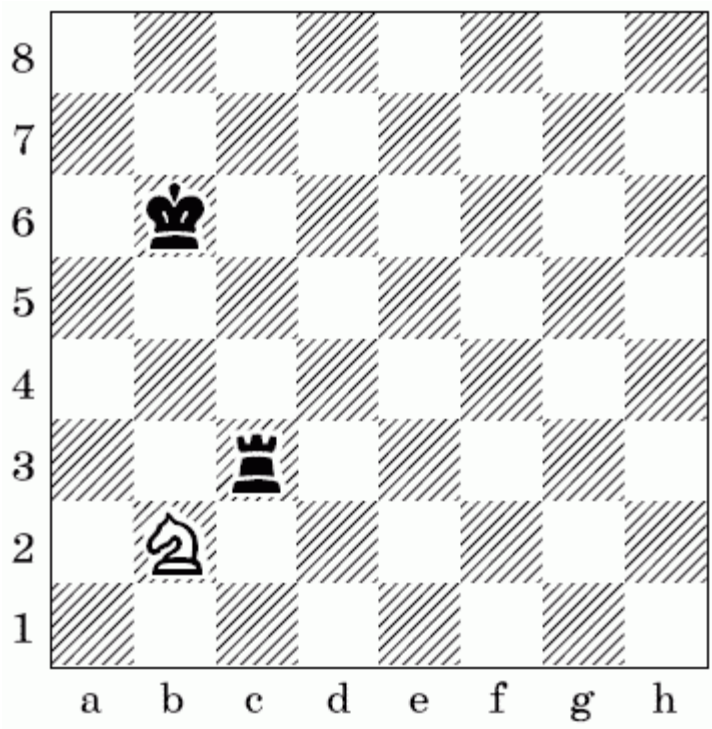
10. Сыграть следует так: **1.♕b8+!** (но не **1.♕b7+?? ♔:b7**) и **2.♕:b3.**



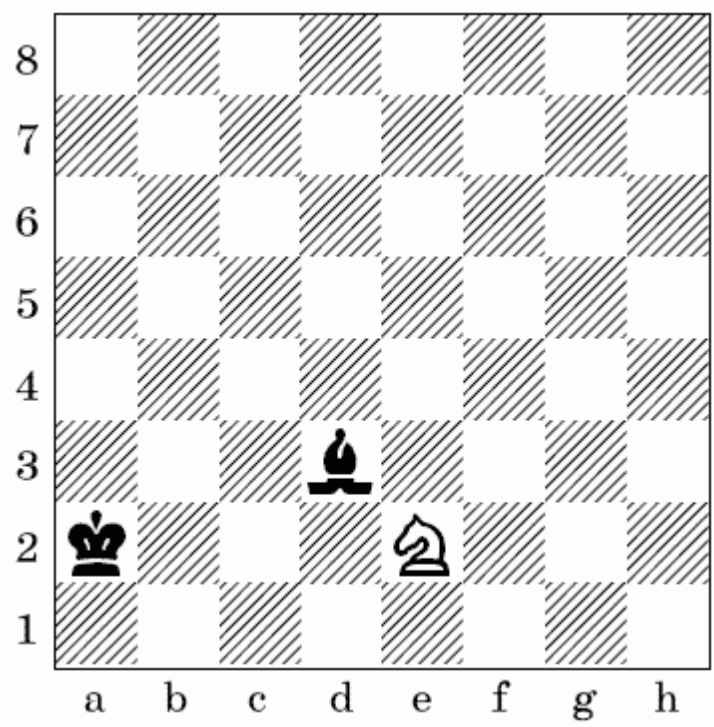
11. Правильно **1. ♕a8+! и 2. ♕:a1.**



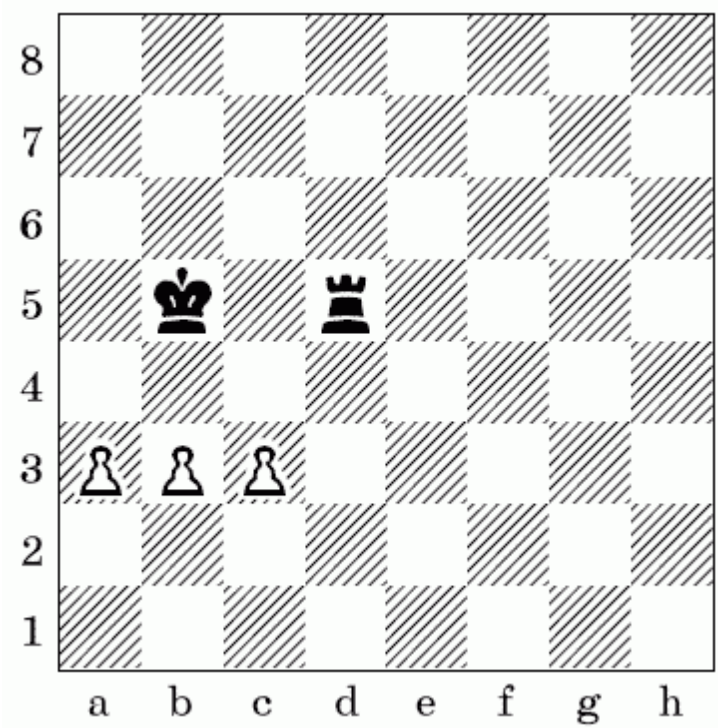
12. Ферзя выигрывает **1. ♘c5+! и 2. ♘:b3.**



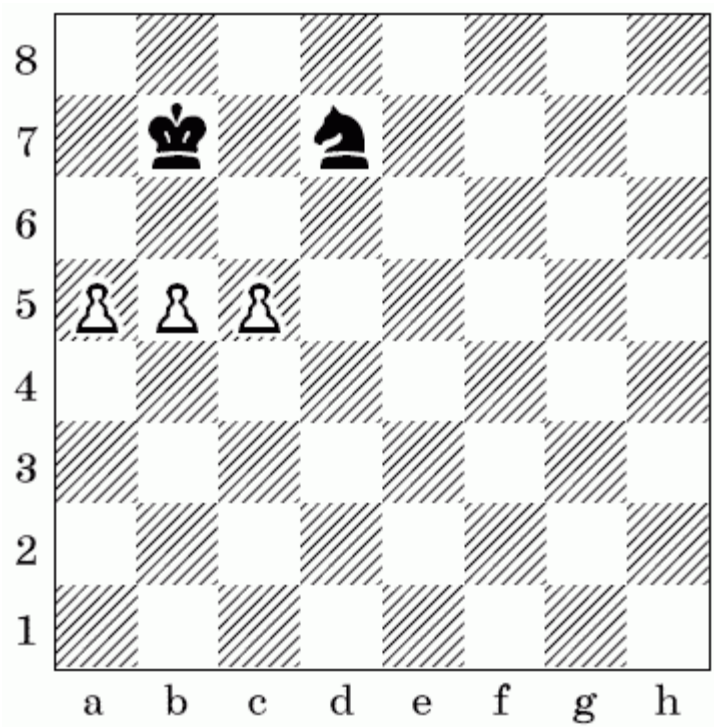
13. Правильно **1.** ♘**a4**+**!** и **2.** ♘**:c3.**



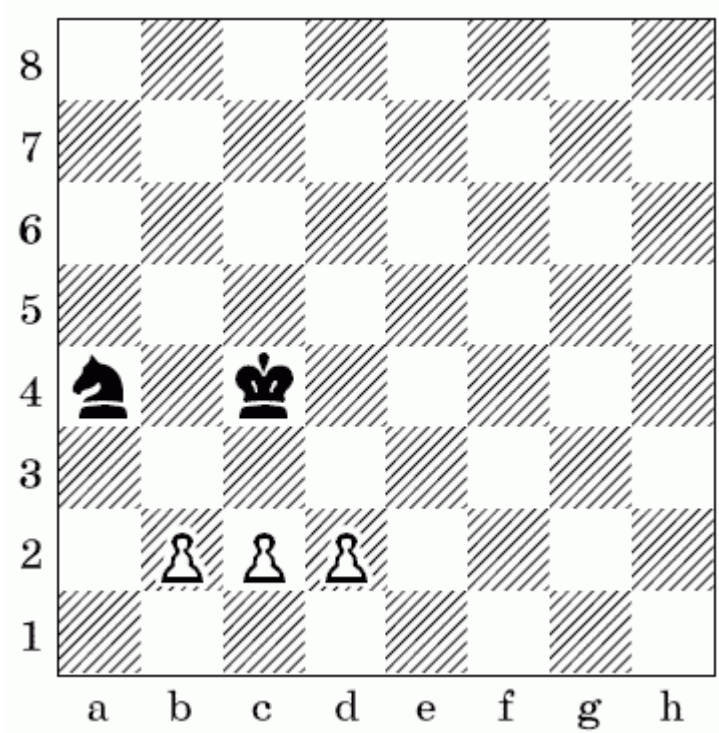
14. Надо играть **1.** ♘**c1**+**!** и **2.** ♘**:d3.**



15. Правильно **1. c4+!** и **2. cd.**



16. Коня выигрывает **1.b3+!** и **2. ba.**

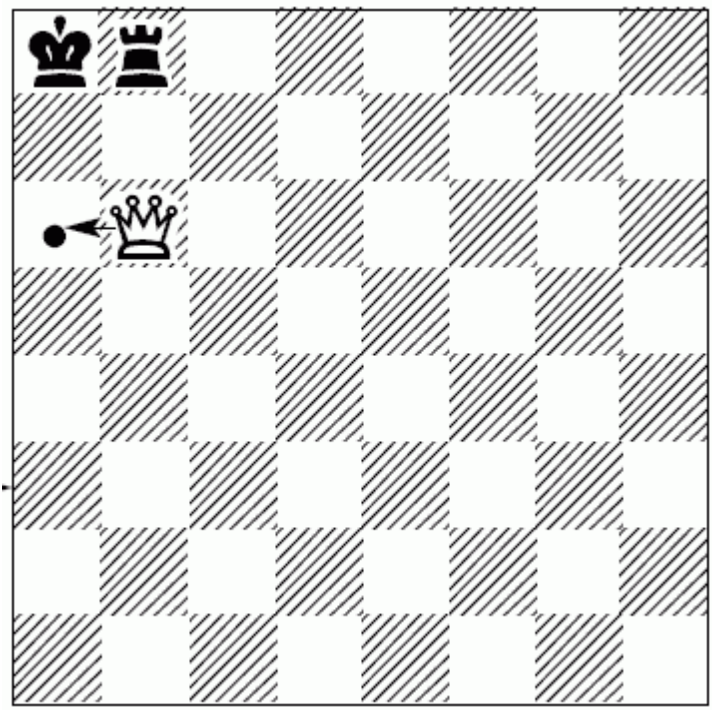


17. Правильно **1. c6+!** и **2. cd.**

Глава 27
Мат

Незнайка оставил на шахматной доске три фигуры: белого ферзя, черного короля и черную ладью – и сказал:

– Белыми играет Дюймовочка, черными – Мурзилка. Давай шах, Дюймовочка.



Дюймовочка взяла белого ферзя и передвинула его на одно поле влево, по линии.

– Шах!

Мурзилка вытаращил глаза и сказал:

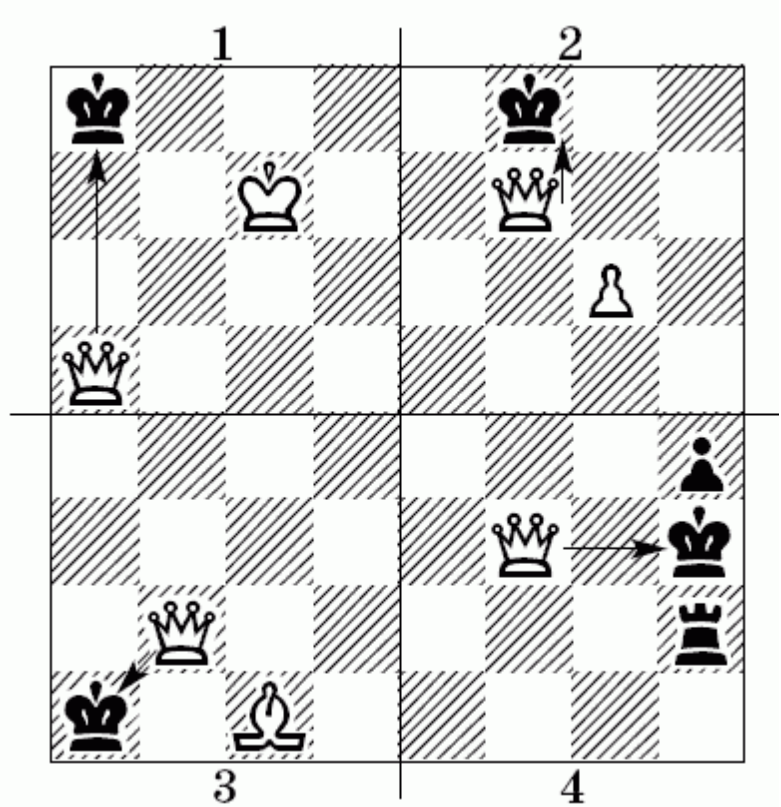
– А мне некуда ходить. Побить белого ферзя я не могу. Защитить короля нечем. И отойти королем некуда – везде его белый ферзь побьет.

– А раз так, проиграл ты, Мурзилка, – заметил Незнайка. – Это мат. Белый ферзь объявил черному королю не шах, а мат. Мат – это победа. Мат – это выигрыш. Для того и играют в шахматы, чтобы дать мат королю противника.

– Получается, мат – это шах, от которого нет защиты, – сообразила Дюймовочка. – Я поняла: чтобы выиграть в шахматах, надо так напасть своей фигурой на короля противника, чтобы

следующим ходом короля побить.

– Молодец, Дюймовочка, – похвалил Незнайка. – Сейчас я покажу четыре положения, где мат черному королю объявил белый ферзь.

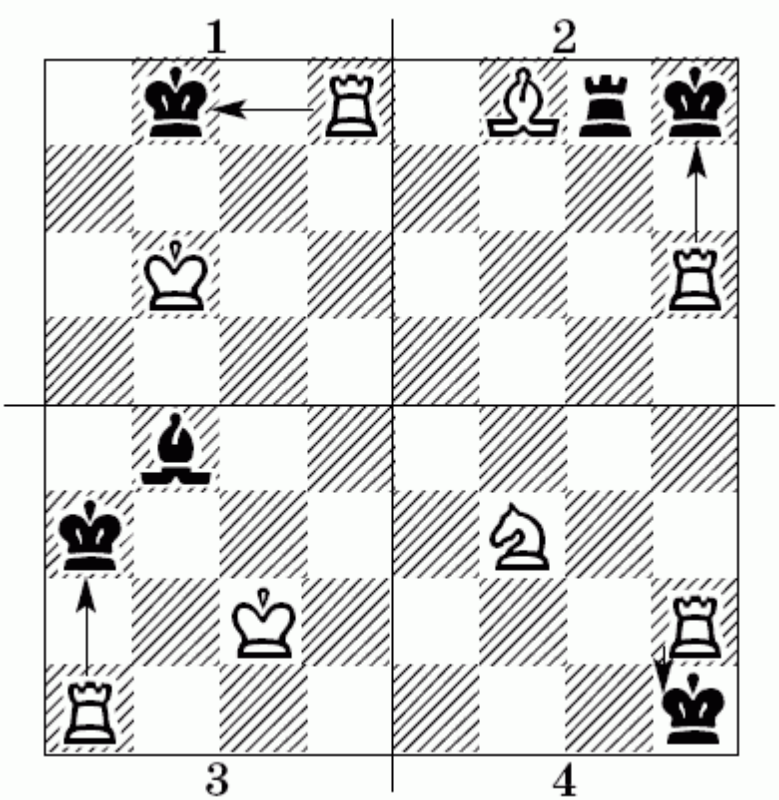


– Разве во второй позиции мат? – удивился Мурзилка. – Ведь черный король побьет белого ферзя.

– Ферзя нельзя побить. Тогда белая пешка побьет черного короля, – объяснил Незнайка.

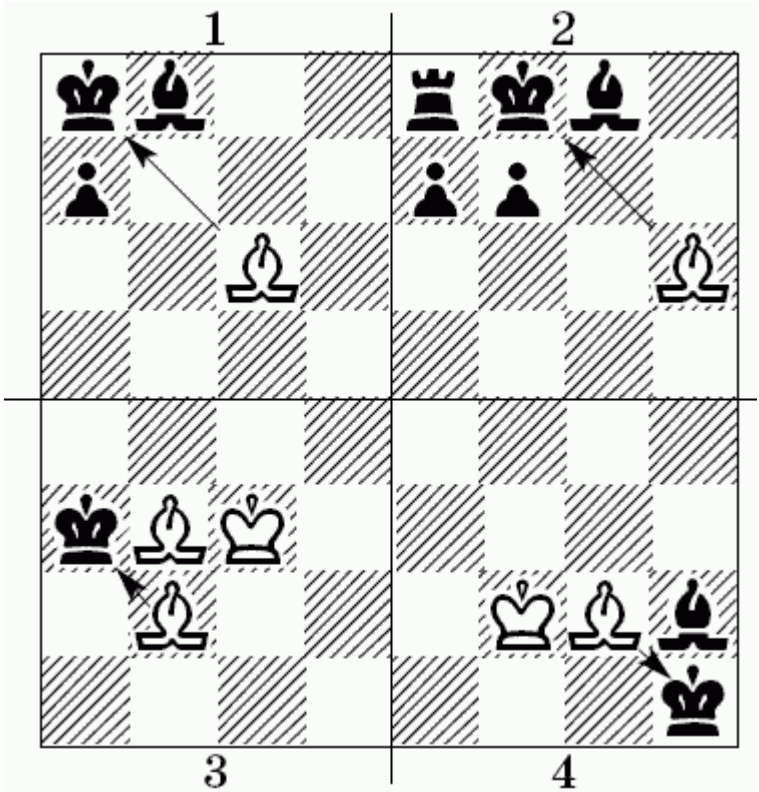
– А в третьем положении, если король ферзя возьмет, то слон короля побьет, да? – догадался Мурзилка.

– Верно, – кивнул Незнайка. – А вот в этих четырех позициях мат черному королю дала белая ладья:

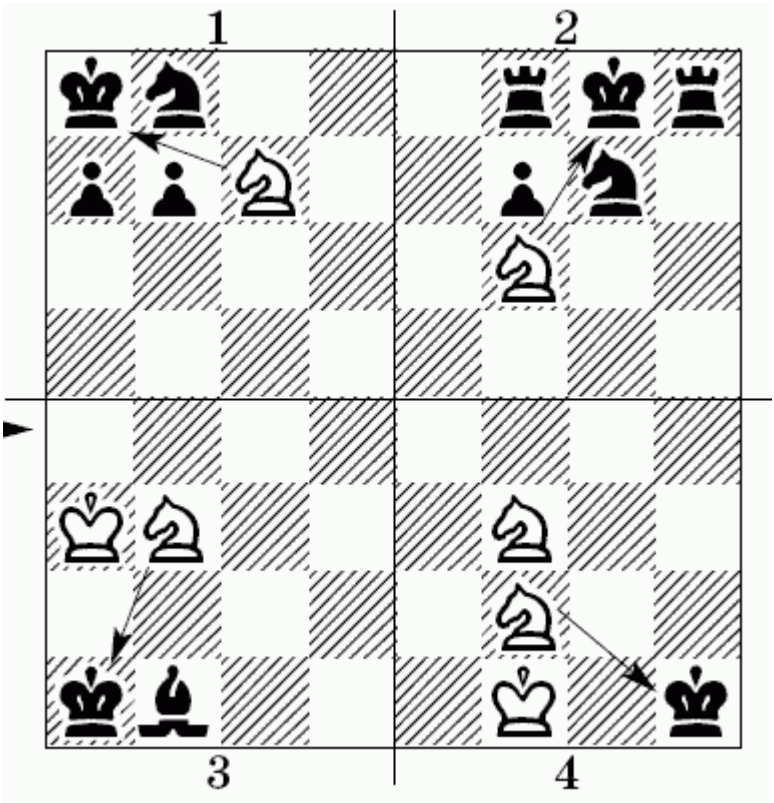


– Здесь в четвертом положении черный король не может «съесть» белую ладью. А то белый конь побьет черного короля, – проговорила Дюймовочка.

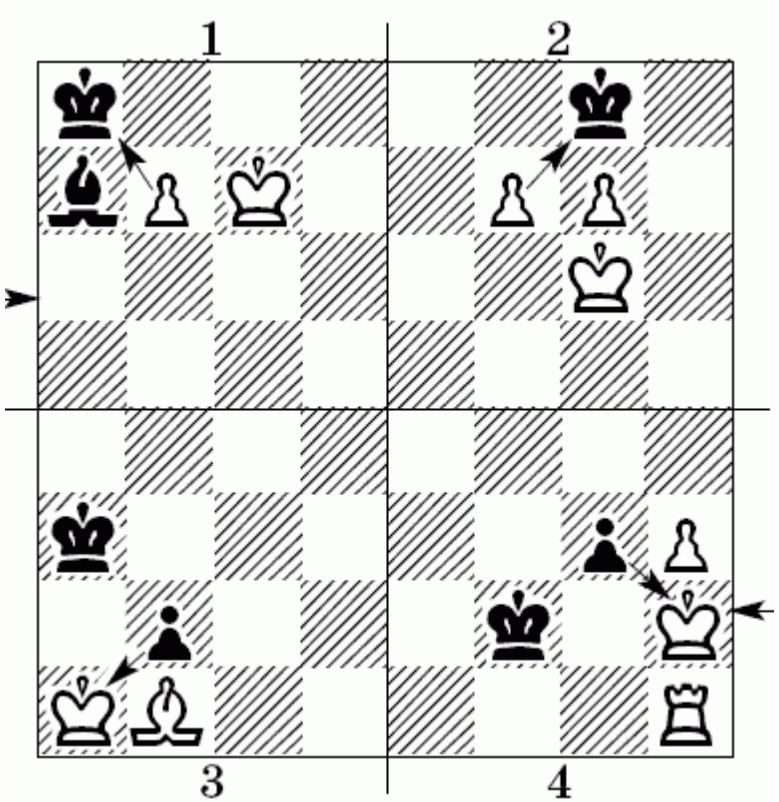
– А вот в таких положениях черного короля заматовал белый слон, – сказал Незнайка и одно за другим расставил четыре новых положения:



Потом Незнайка показал человечкам четыре положения, где мат черному королю поставил белый конь. Вот такие:



– А вот в таких двух положениях черного короля заматовала белая пешка, – промолвил Незнайка.



И еще две позиции расставил Незнайка. В них черная пешка дала мат белому королю.

– Какой же тут мат? – удивился Чиполлино. – Ведь пешки ходят вперед, вверх и бьют наискосок вверх.

– Совсем ты, Чиполлино, забыл, что белые пешки бьют наискосок вверх, а черные пешки бьют наискосок вниз. Тут черные пешки объявили мат, – усмехнулся Незнайка.

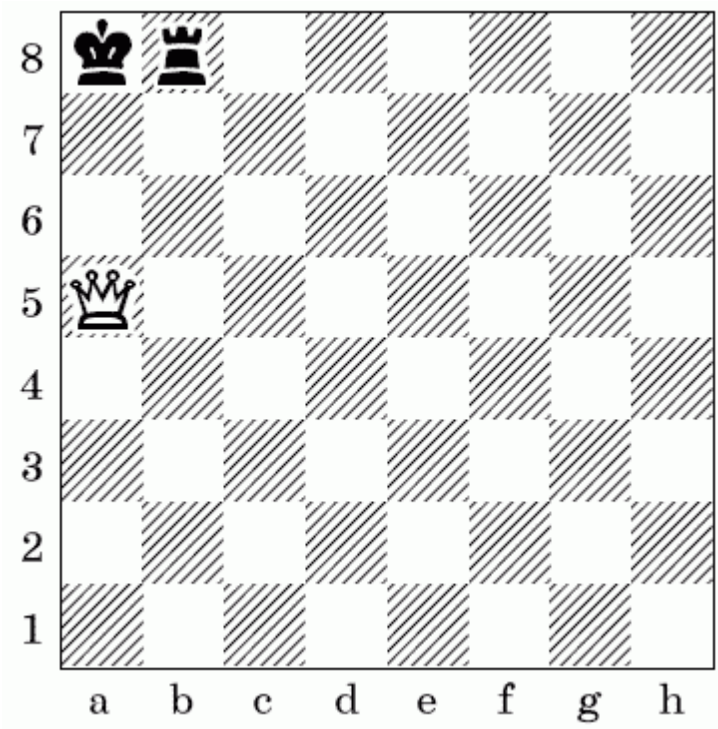
– Теперь мы будем учиться ставить мат, да? – спросил Мурзилка.

– Да, но сначала немножко отдохнем, – улыбнулся Незнайка.

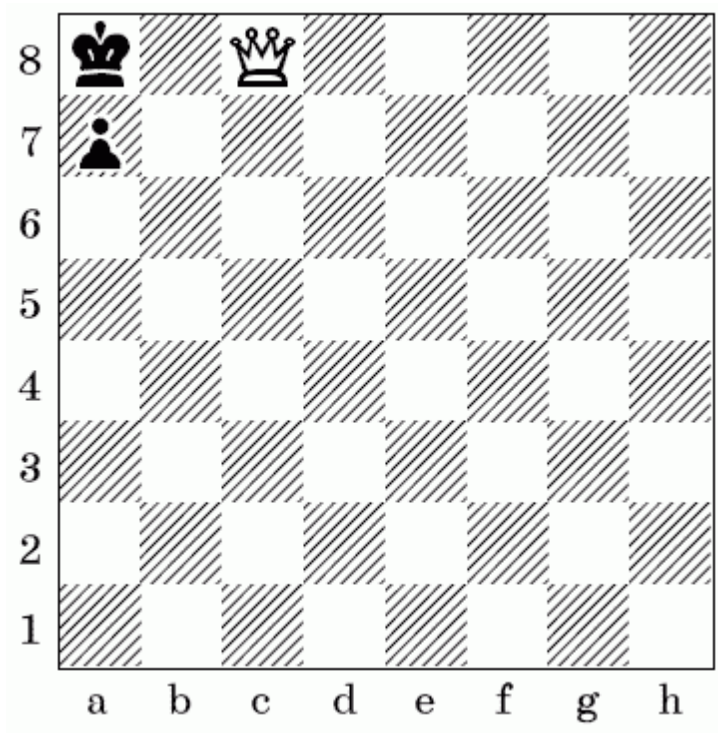
Советы родителям

Достижение мата – вот цель шахматной партии. Тот, кому поставили мат, проиграл. Дети 3–5 лет с превеликим трудом усваивают понятие **мат**, для них он недостаточно конкретен, неосязаем. Поэтому еще раз повторимся – не спешите.

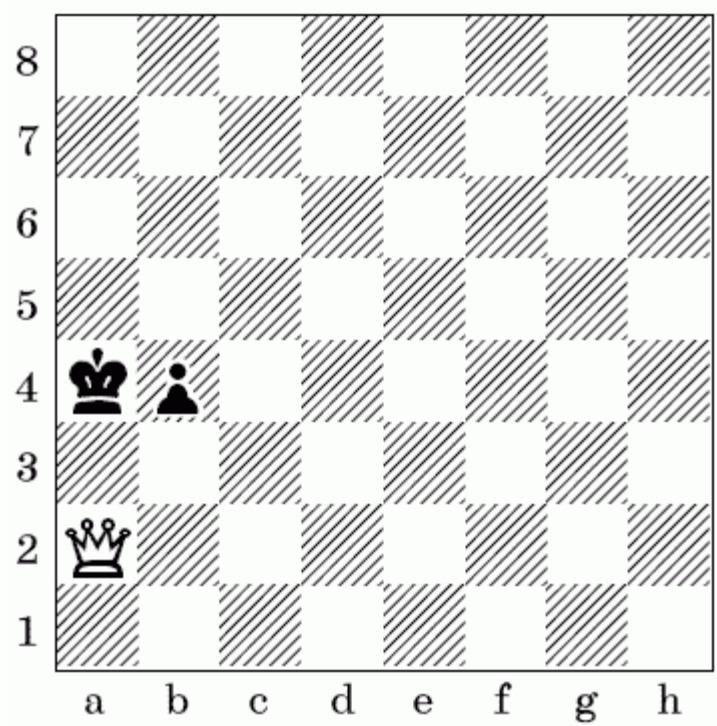
Расставьте перед ребенком следующие положения и спросите малыша, стоит ли на доске мат черному королю. Если мата нет, то как ходить черным?



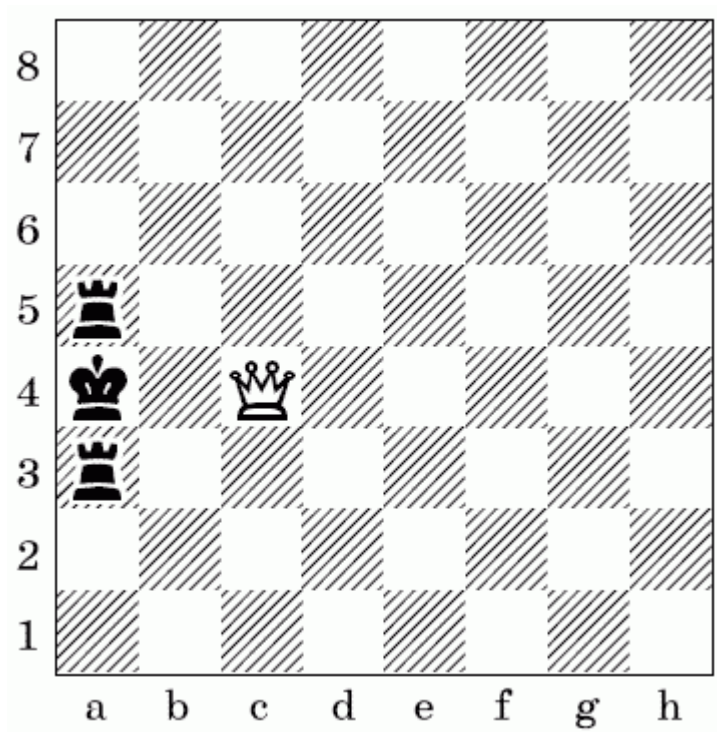
1. Нет мата: черные сыграют **1...** ♔**b7.**



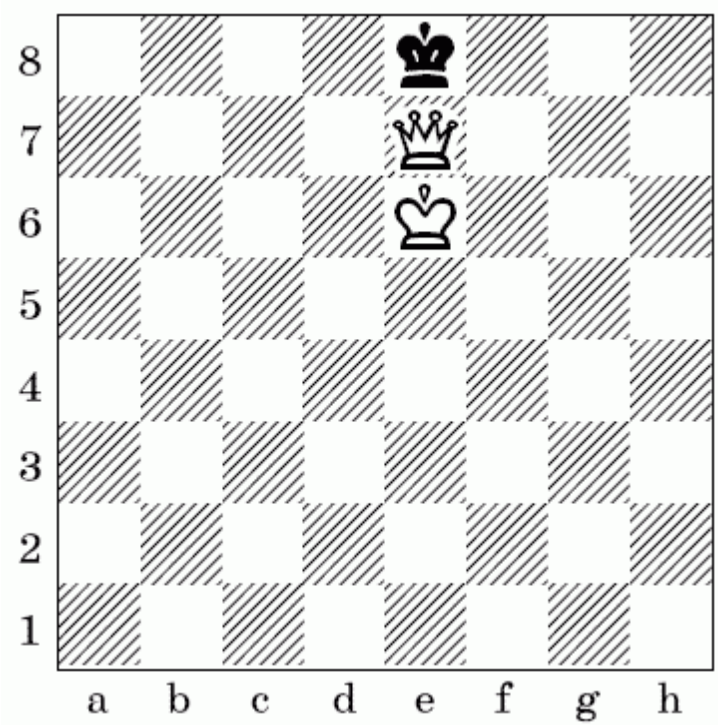
2. На шахматной доске мат.



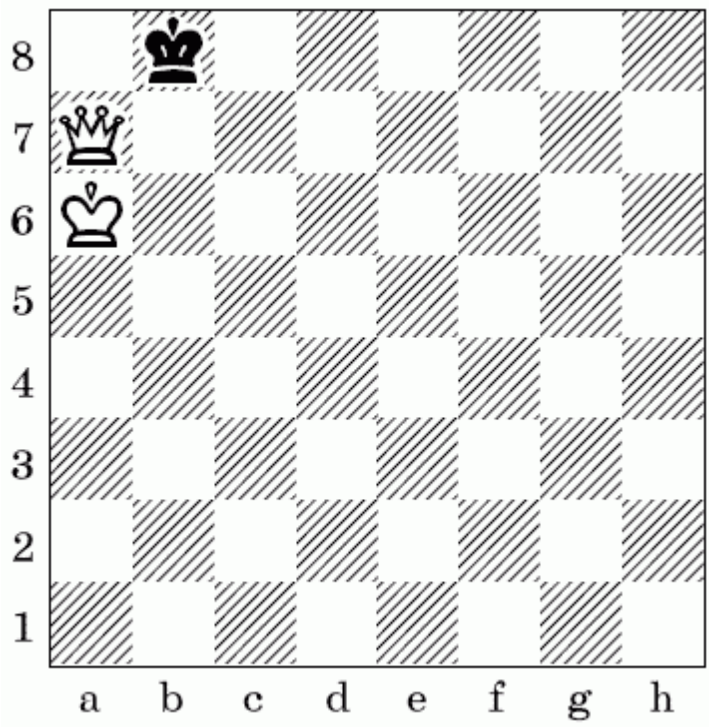
3. Нет мата: есть ход **1…** ♔**b5.**



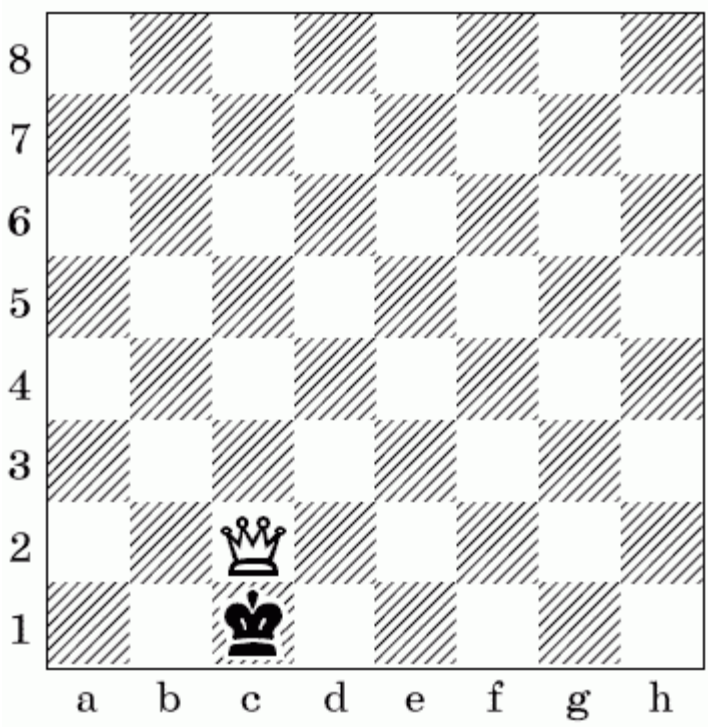
4. Мат на доске.



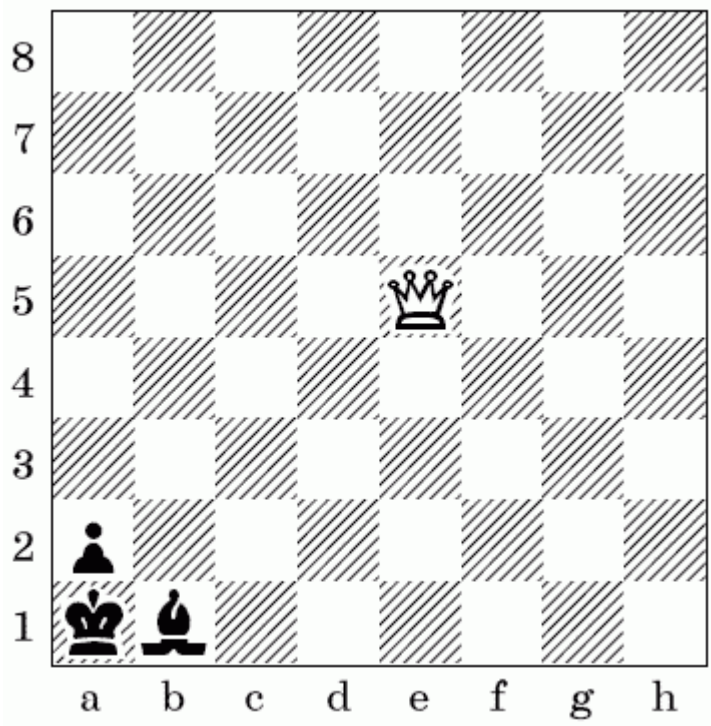
5. Мат черному королю.



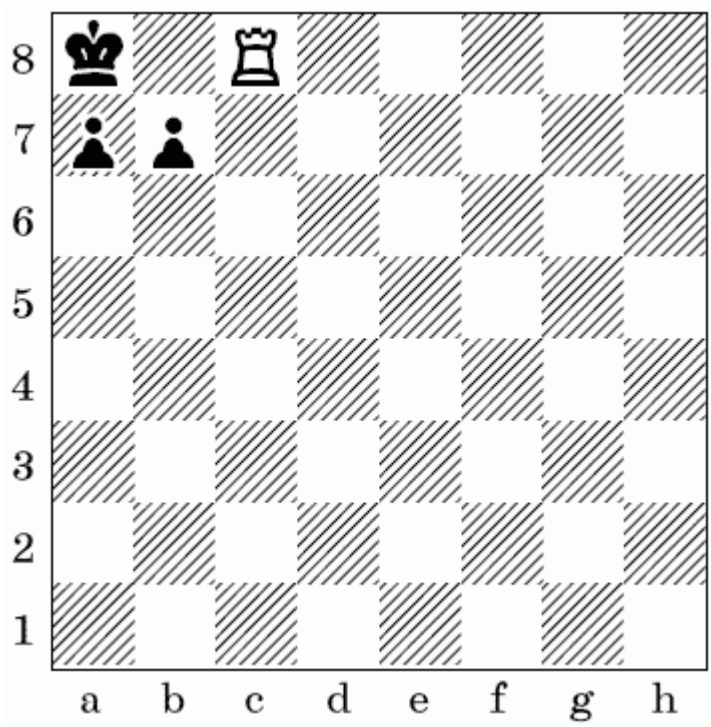
6. Мата нет. Черные пойдут **1…** ♔**c8.**



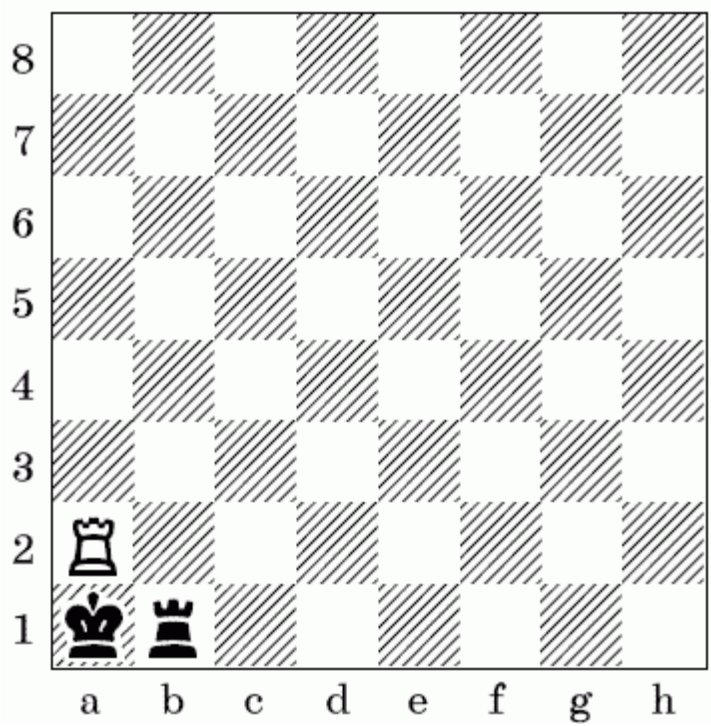
7. Нет мата: **1…** ♔**:c2.**



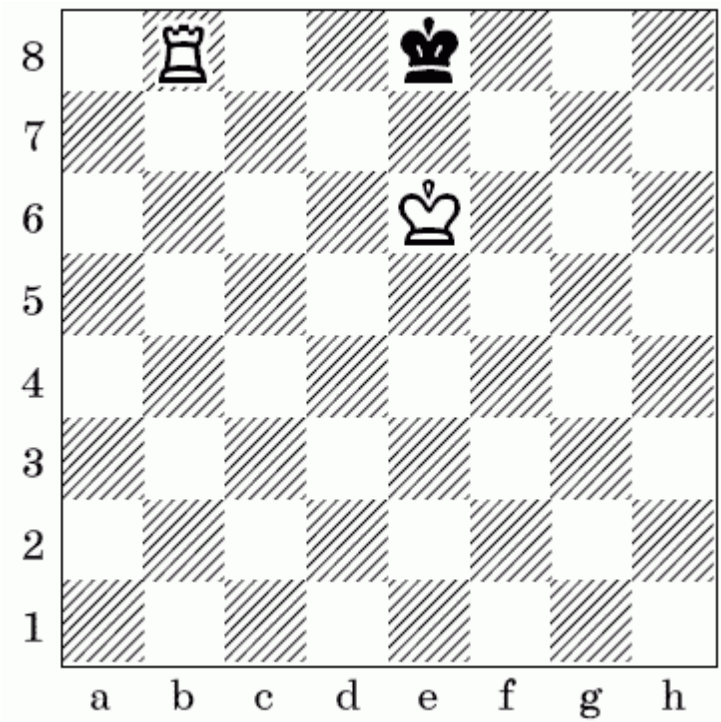
8. На доске мат.



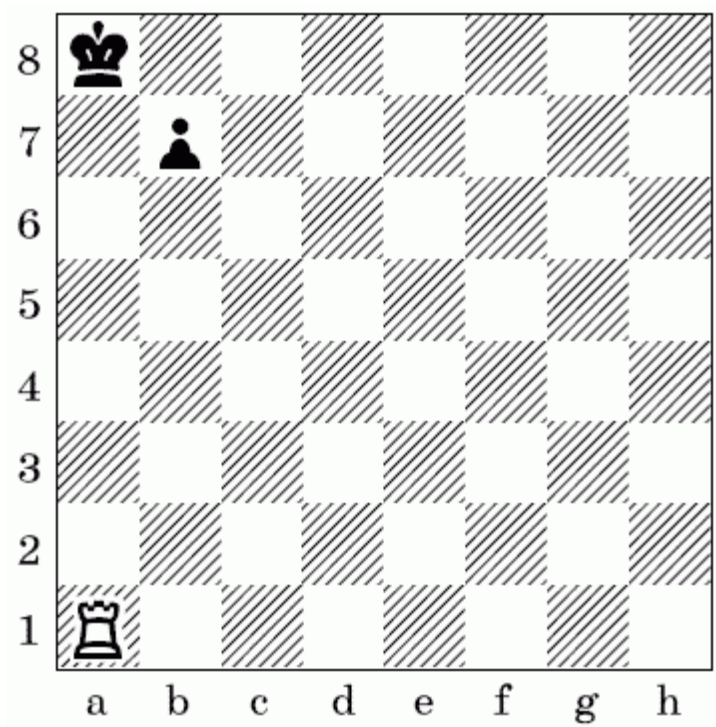
9. Мат.



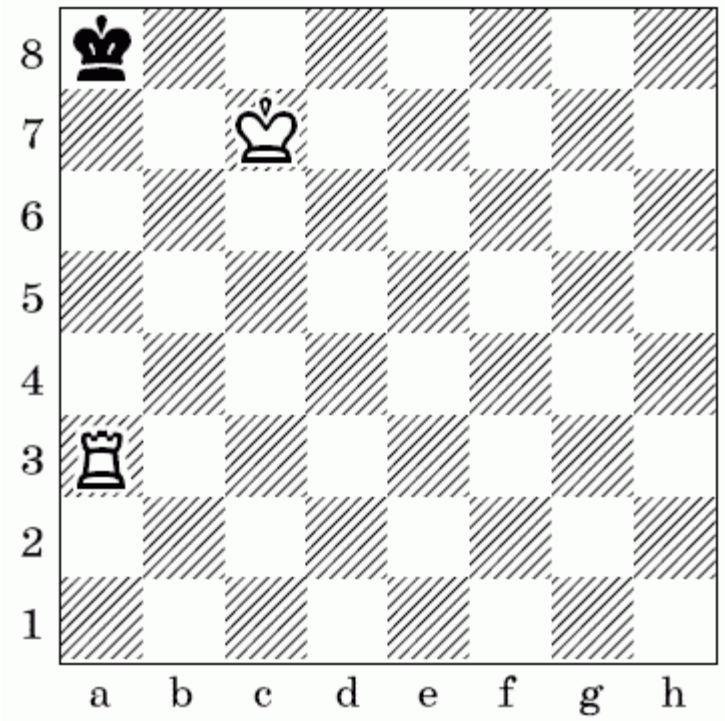
10. Нет мата. Черные побьют ладью **1…** ♔**:a2.**



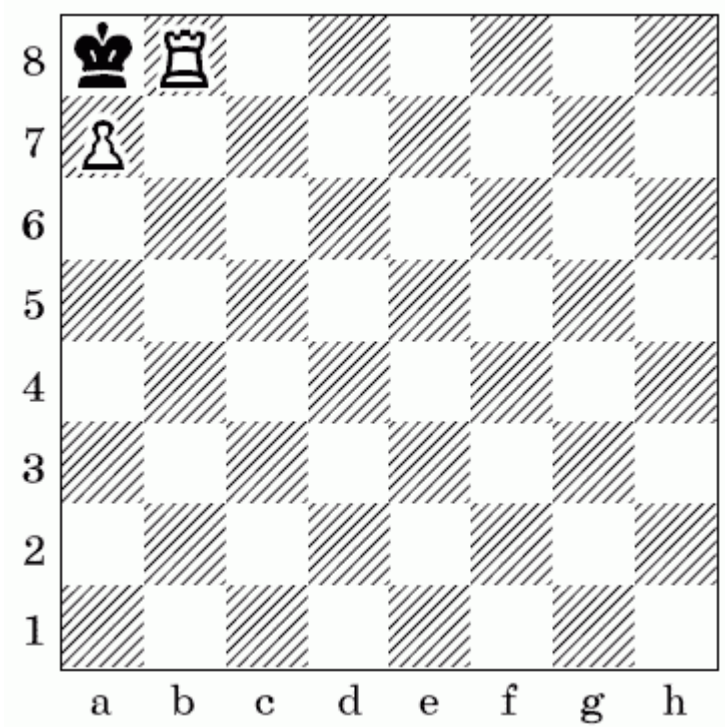
11. Мат черному королю.



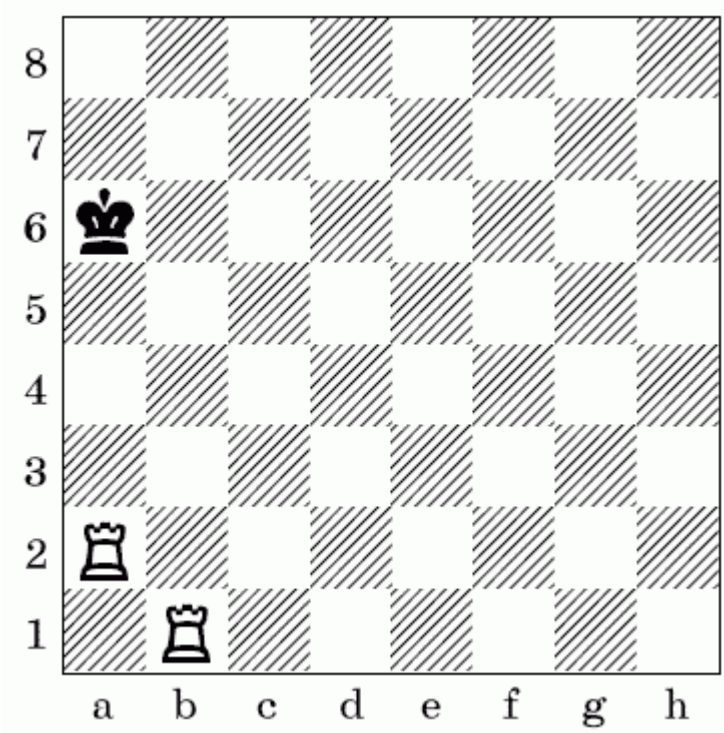
12. Нет мата. Черные отойдут королем **1.** ♔**b8.**



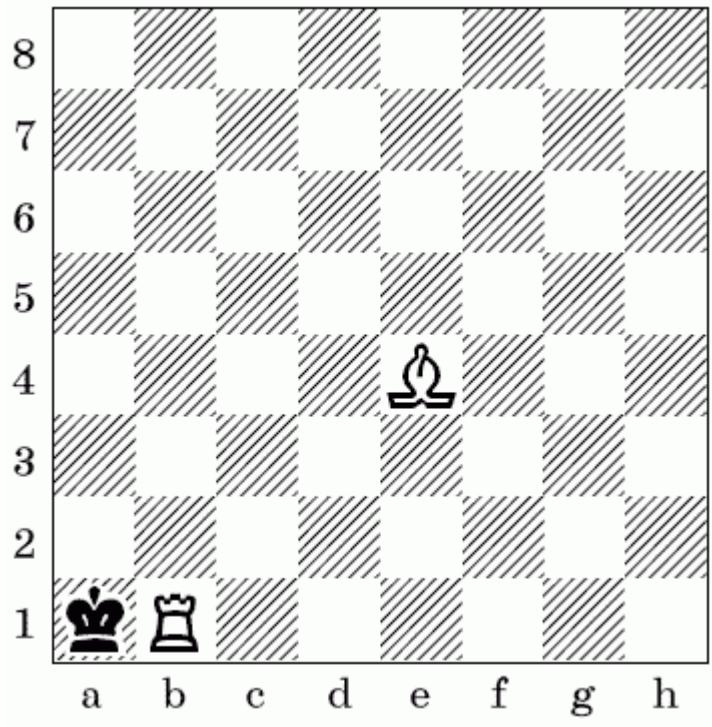
13. Мат.



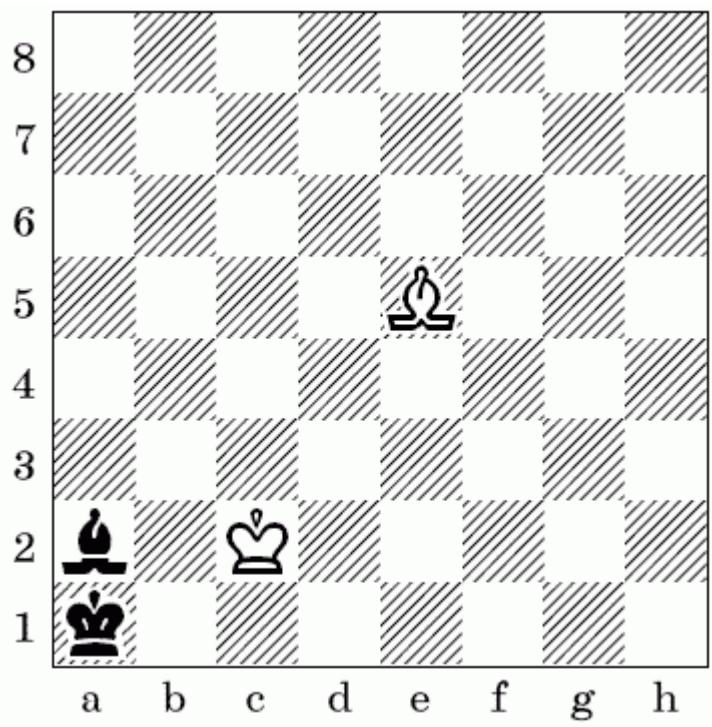
14. Нет мата: **1...** ♔**:a7.**



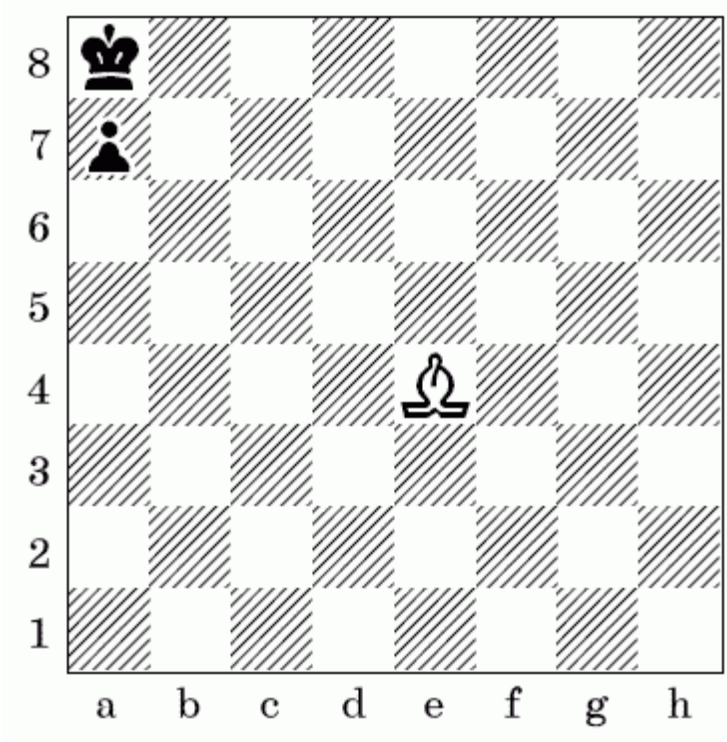
15. Мат.



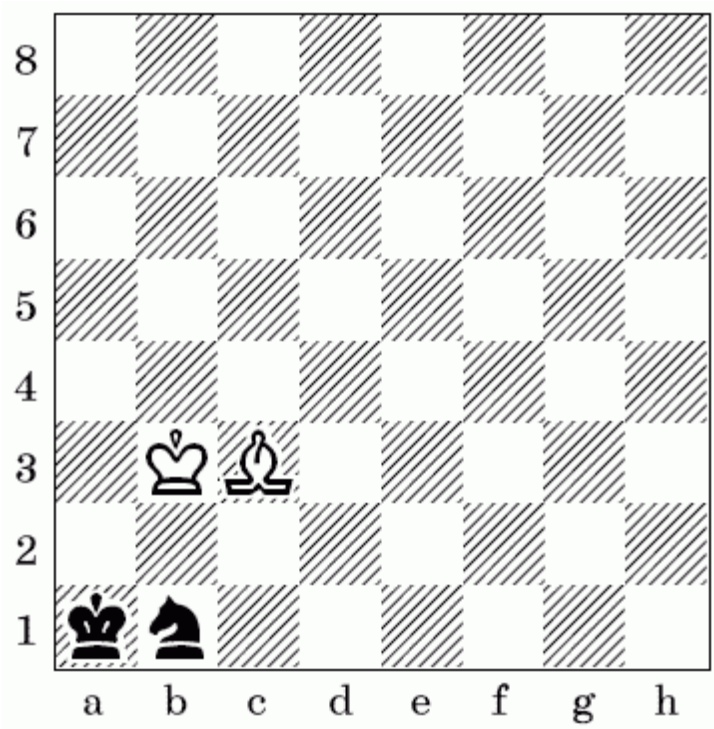
16. Нет мата. Черные пойдут **1...** ♕**a2.**



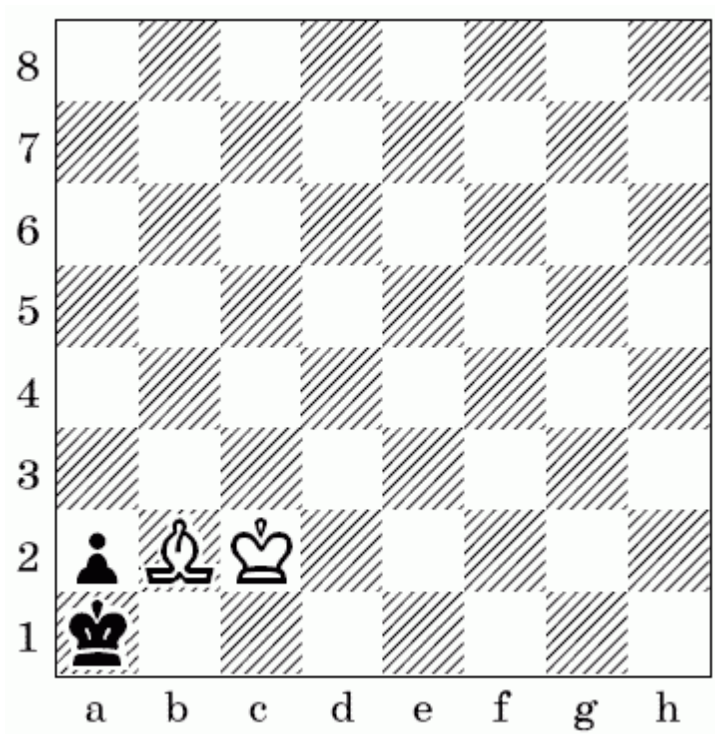
17. Мат.



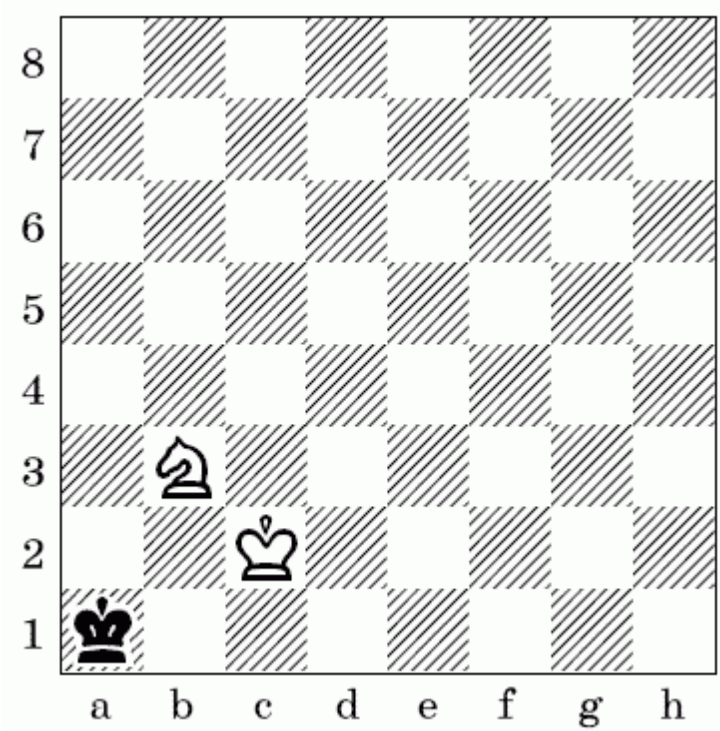
18. Нет мата: **1…** ♔**b8.**



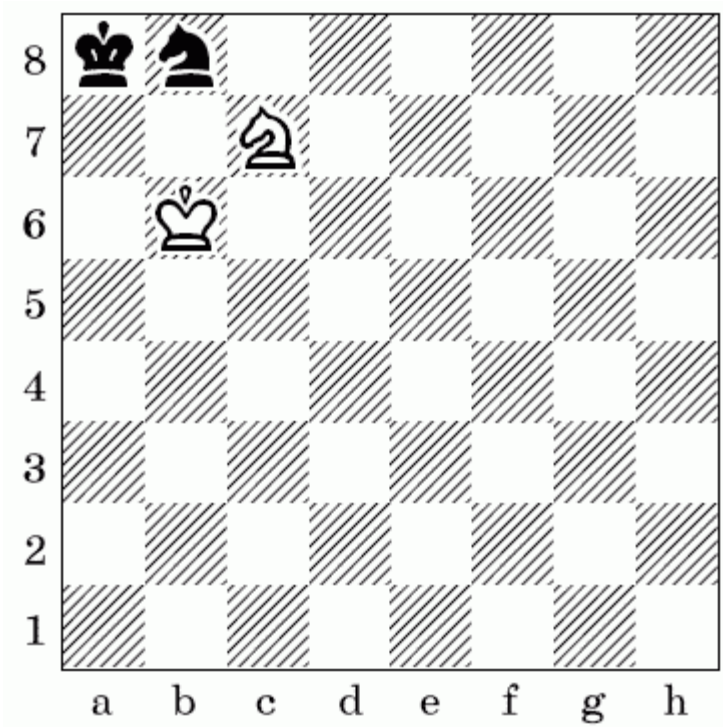
19. Нет мата. Черные побьют слона **1... ♘:c3.**



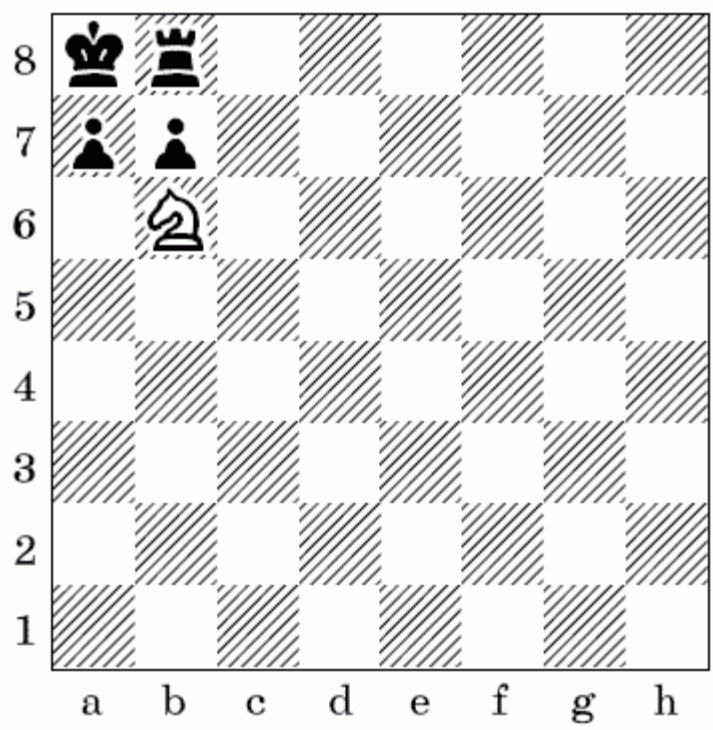
20. Мат.



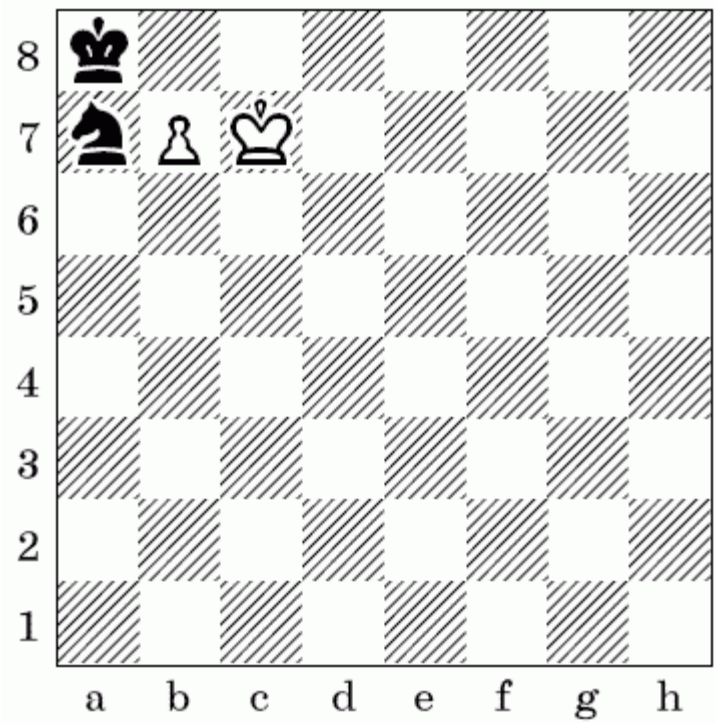
21. Нет мата. Черные сыграют **1…** ♔**a2.**



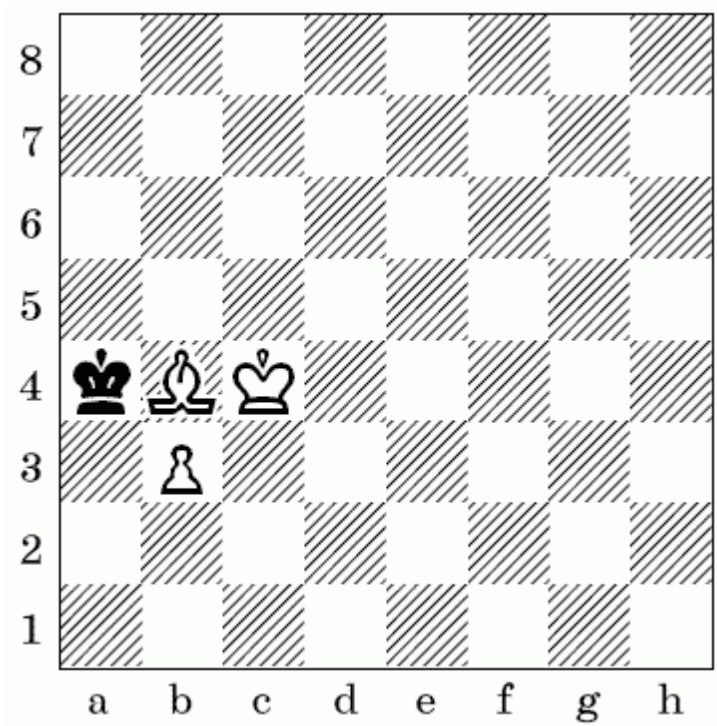
22. Мат.



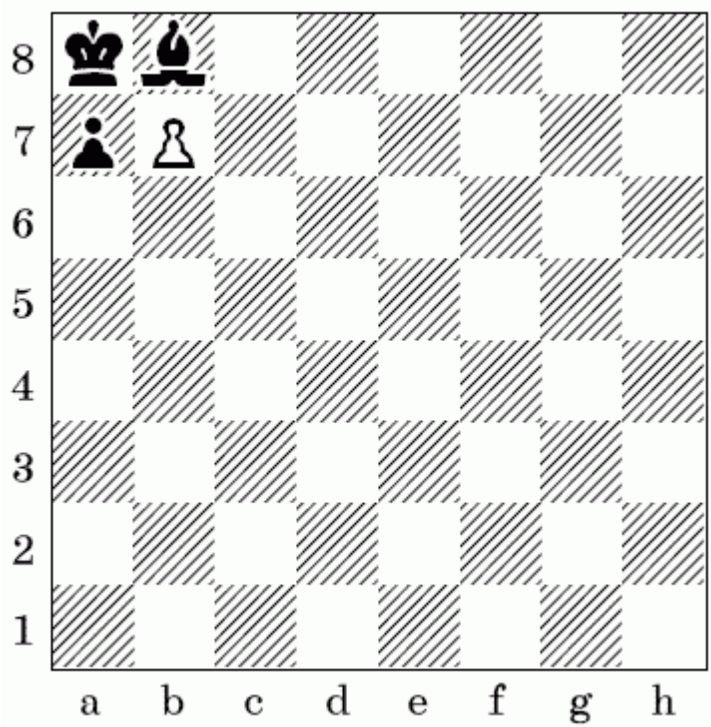
23. Нет мата: **1...ab.**



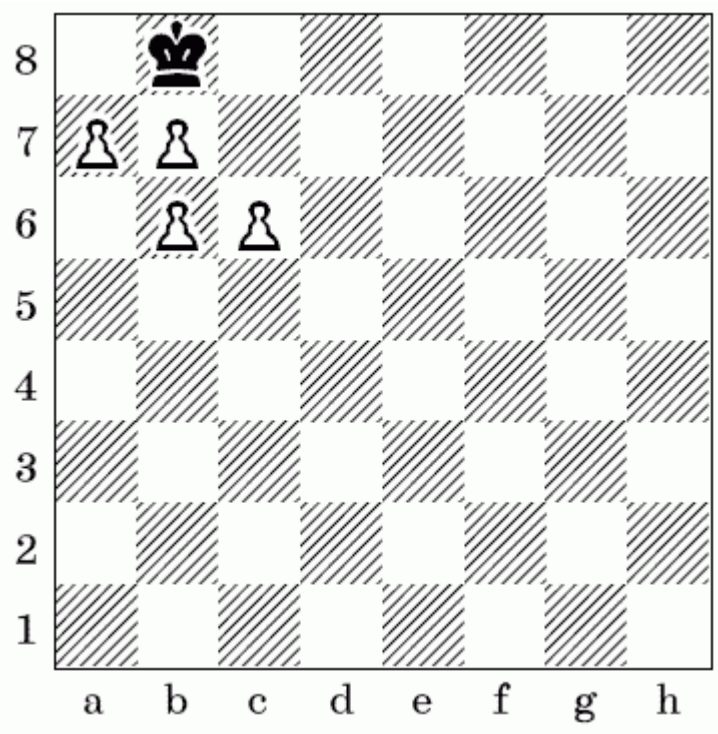
24. Мат.



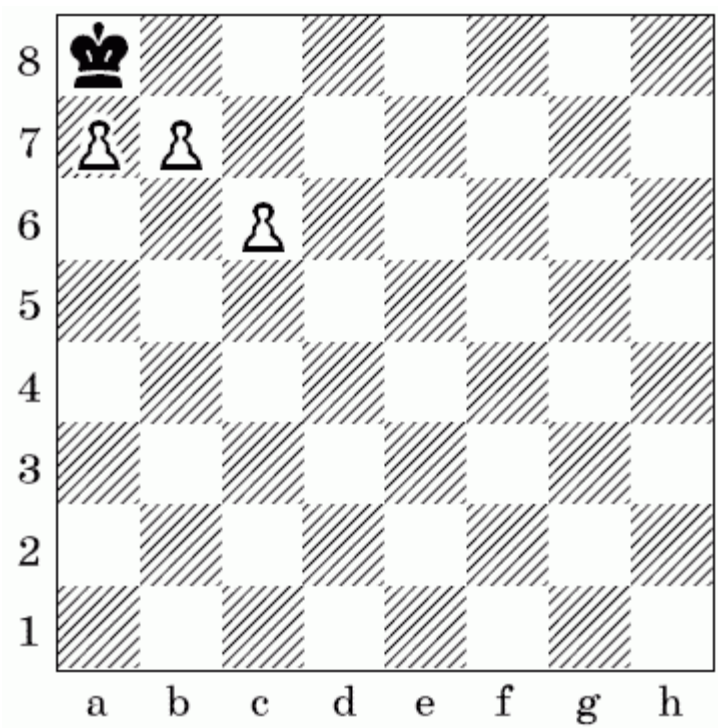
25. Мат.



26. Мата нет: **1...** ♔**:b7.**



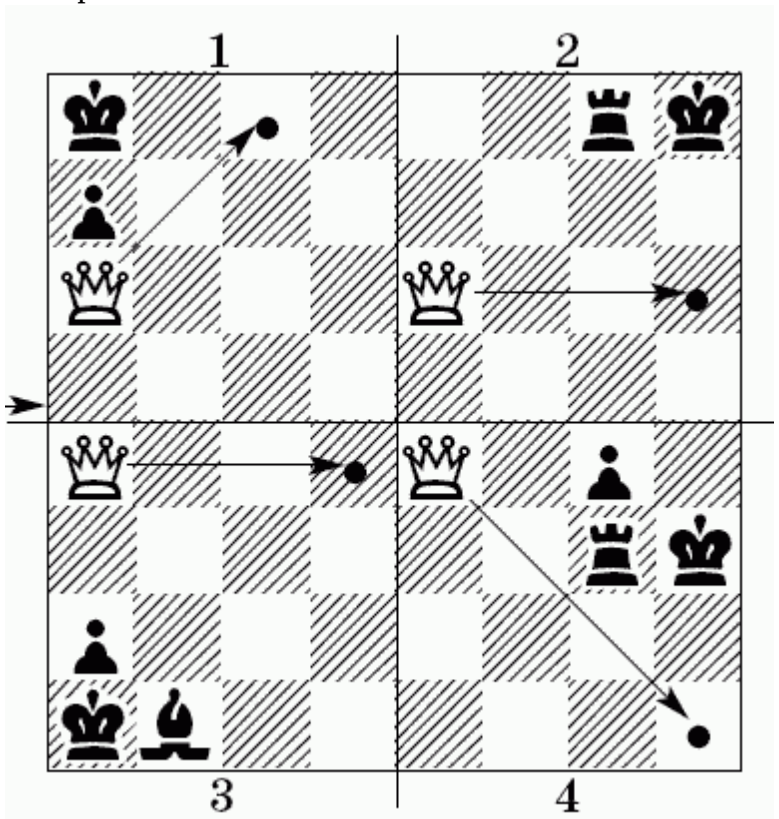
27. Мат.



28. Мата нет: **1... ♔:a7.**

Глава 28
Ферзь, ладья и слон дают мат в один ход

– Теперь, братцы, поучимся ставить мат, – неторопливо проговорил Незнайка и одно за другим расставил на шахматной доске четыре таких положения.



– Сначала решите четыре задачи, где мат в один ход черному королю дает белый ферзь, – сказал Незнайка.

– У, первая позиция легкая. Белый ферзь прыгнет направо через клетку по линии. Шах и мат! – крикнул Пиноккио.

– Нет, это не мат, – возразила Дюймовочка. – Это только шах. Ведь тогда черный король пойдет из угла на одно поле направо. По прямой. Мат по-другому надо ставить, – и Дюймовочка сходила белым ферзем наискосок через клетку, вверх.

– Мат! Точно мат! – обрадовался Пиноккио. – Теперь черному королю отойти некуда – везде его белый ферзь побьет. И закрыть короля нечем. И ферзя не побить. Мат!

– Вторая позиция еще легче, – сказал Мурзилка. – Белый ферзь пойдет вправо по линии на одно поле. Шах!

– Шах-то будет, но это не мат, – засмеялся Незнайка. – Ведь черные тогда отойдут королем из-под шаха вниз по прямой. А могут и ладьей закрыться – пойдут черной ладьей на одно поле вниз.

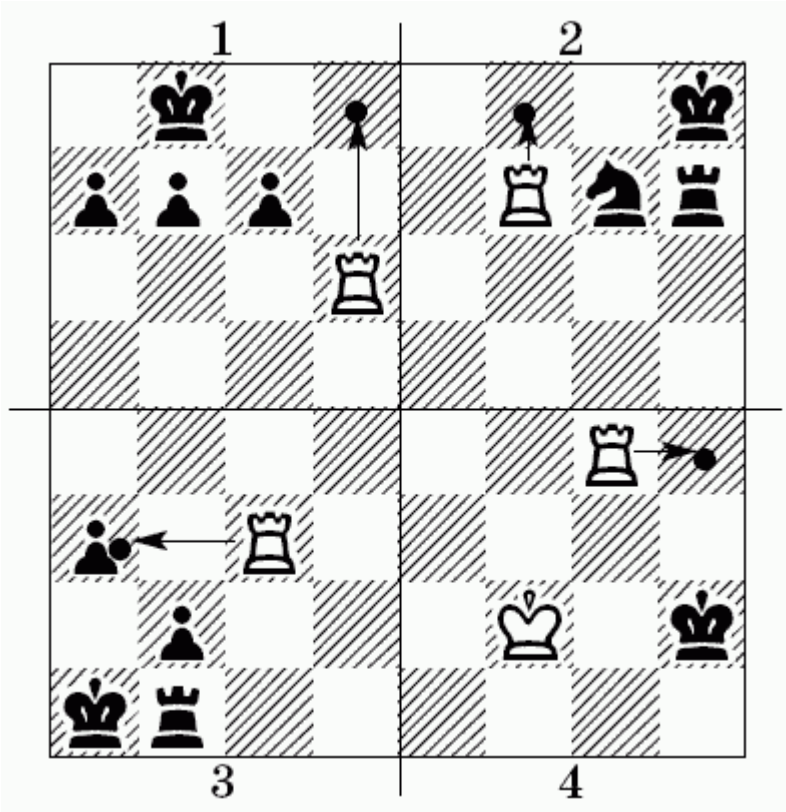
– Я знаю, как тут мат поставить, – вызвался отвечать Гурвинек и передвинул ферзя по линии направо, через две клетки. – Мат!

– Молодец! – захлопал в ладоши Незнайка. – А как в третьем положении мат сделать?

– Тоже надо ферзем направо прыгнуть через две клетки. По прямой, – ответила Дюймовочка. – Верно, а в четвертом положении? – спросил Незнайка.

– И тут ферзем пойдем через две клетки. Направо, вниз наискосок, – ответил Петрушка.

– Точно, ферзем научились мат ставить, теперь дайте мат в один ход черному королю белой ладьей, – промолвил Незнайка и по очереди расставил перед друзьями вот такие положения:



– Красиво черные пешки стоят. Рядышком, – сказал Чиполлино, изучая первое положение. – Красиво, но плохо, –

усмехнулся Гурвинек и переместил белую ладью вверх через клетку. – Мат!

– Ух ты, в самом деле мат! Свои же черные пешки мешают черному королю уйти из-под боя, – удивился Чиполлино.

– Мне-то, мне-то порешать дайте, – забеспокоился Пиноккио, когда на шахматной доске появилось новое положение, и побил белой ладьей черного коня. – Мат!

– Какой же это мат? – удивился Незнайка. – Учил я вас, учил… тут даже шаха нет.

– Не мат, не шах, только шум в ушах, – хихикнул Чиполлино и побил черной ладьей белую ладью.

– Можно было и королем побить, – заметила Дюймовочка и поставила фигуры как они стояли раньше. – Надо белой ладьей вперед пойти на одно поле. И мат!

– Толково, – похвалил Незнайка. – А как в третьем положении белой ладье заматовать черного короля?

– Пешку надо побить, пешку! Черную! Белой ладьей налево через клетку. Мат! – закричал Пиноккио.

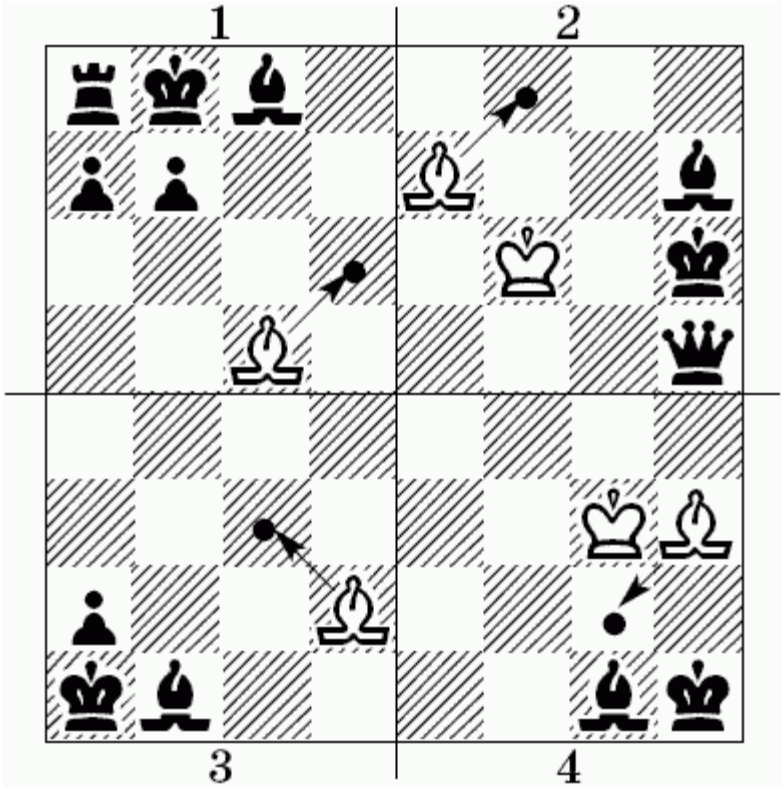
– Правильно, Пиноккио, – кивнул Незнайка. – Когда побить кого-то надо, ты тут как тут.

– А в четвертом положении белая ладья прыгнет вниз через поле, шах! – сказал Щелкунчик.

– Шах, но не мат, – возразил Незнайка. – Ведь черный король назад отойдет на одно поле. Или вперед шагнет.

– Направо надо белой ладьей пойти. Вот тогда мат, – сказал Петрушка и заматовал черного короля.

– Поучитесь и слоном мат ставить, – улыбнулся Незнайка и одну за другой показал друзьям новые расстановки фигур. Вот такие:



Посмотрев первое положение, Пиноккио сказал:

– Я бы тут черными играл. У них и ладья, и пешки, а у белых слон один.

– Зато этот слон сейчас даст мат в один ход, – усмехнулся Гурвинек и передвинул белого слона на одно поле вверх, наискосок направо. – Мат!

– Ух, а во второй позиции у черных и ферзь есть. Хочу черными, – попросил Пиноккио.

– Пожалуйста, – улыбнулась Дюймовочка. – А я белым слоном сыграю направо на одно поле наискосок. Мат тебе.

– В третьем положении я сам белым слоном поиграю, – пробормотал Пиноккио и шагнул им налево вверх на одно поле. – Мат!

– Вот это другое дело, – закивал Незнайка. – А кто последнее задание первым решит?

– Я! – вызвался Щелкунчик и пошел белым слоном налево вниз на одно поле. – Шах и мат.

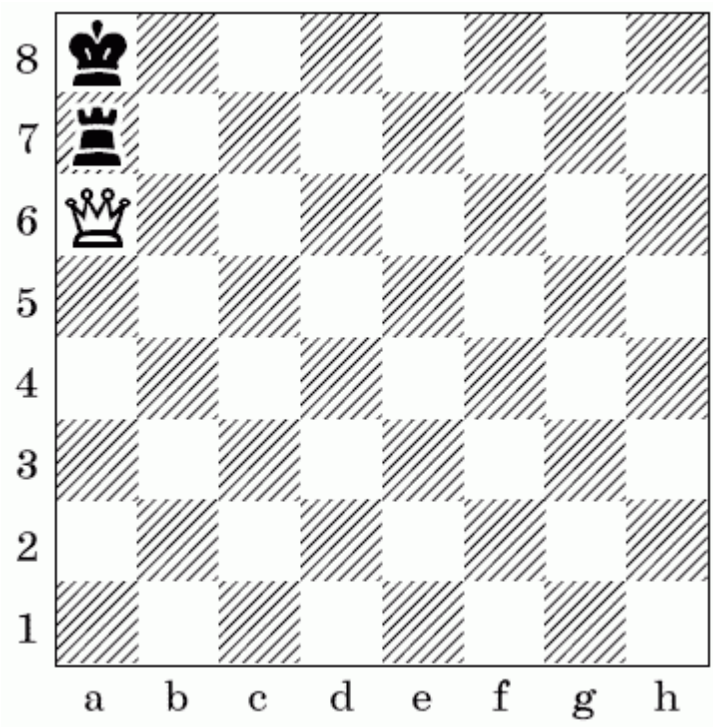
– Какой же это мат? – удивился Мурзилка. – Ведь черный король побьет нашего белого слона.

– Не побьет, – ответил Незнайка. – Ведь тогда он встанет под бой белого короля, а королю под бой идти нельзя. Правильно Щелкунчик сказал: «Шах и мат».

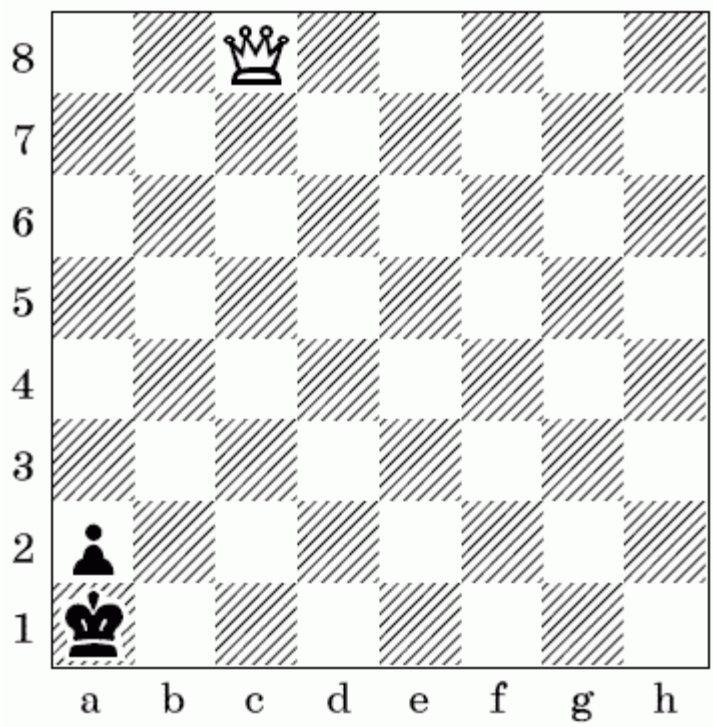
– Шах и мат… шахматы, – удивленно заметил Пиноккио. – Молодец, Пиноккио! Хорошо сообразил, что слово «шахматы» получилось из слов «шах» и «мат», – похвалил Незнайка. – Шах и мат – шахматы.

Советы родителям

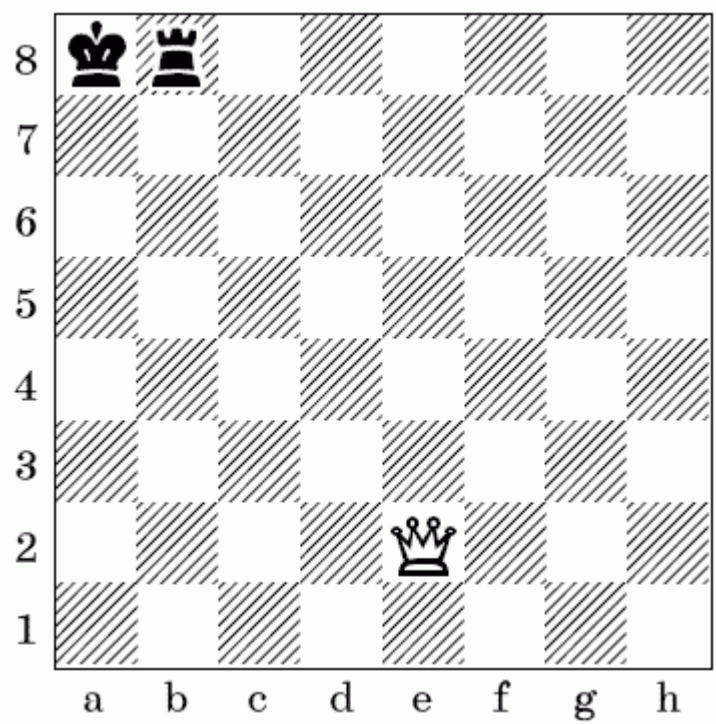
Элементарная игра «на уничтожение» доступна и понятна детям 3–5 лет, а вот игра «на мат» вызывает большие затруднения. Да и для детей 7–10 лет игра «на мат» очень непроста. Чтобы вам было легче объяснить малышу, как же поставить противнику мат, скажите: «В шахматах выигрывает тот, кто побьет неприятельского короля. Но, чтобы побить короля, на него нужно напасть». Шахматную игру принято прекращать за ход до того, как король будет побит. Это и есть мат. Он обозначается – «X». Поучите малыша ставить мат в один ход. Расставьте на шахматной доске следующие положения, в которых белые должны объявить черному королю мат в один ход (задания эти адресуются детям 5 лет и старше, а также одаренным детям 3–4 лет).



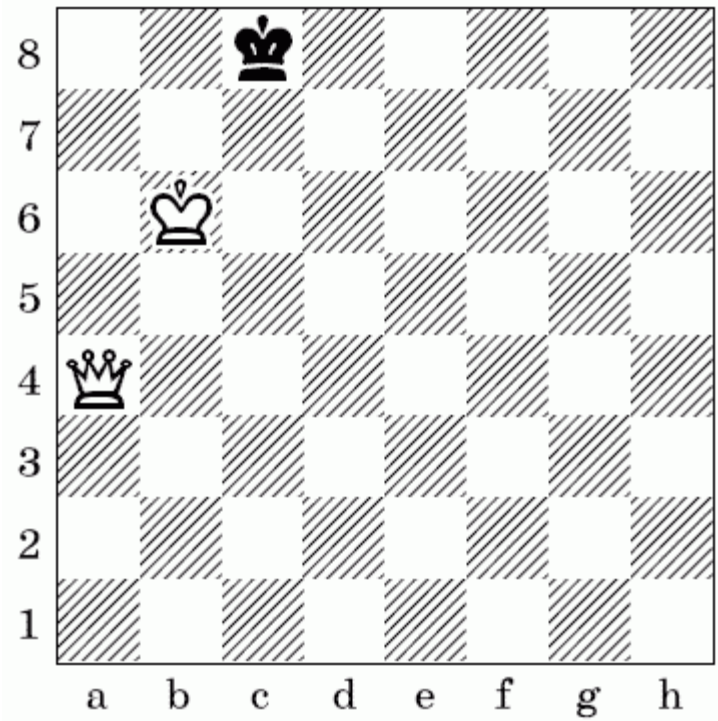
1. **1. ♕c8X.**



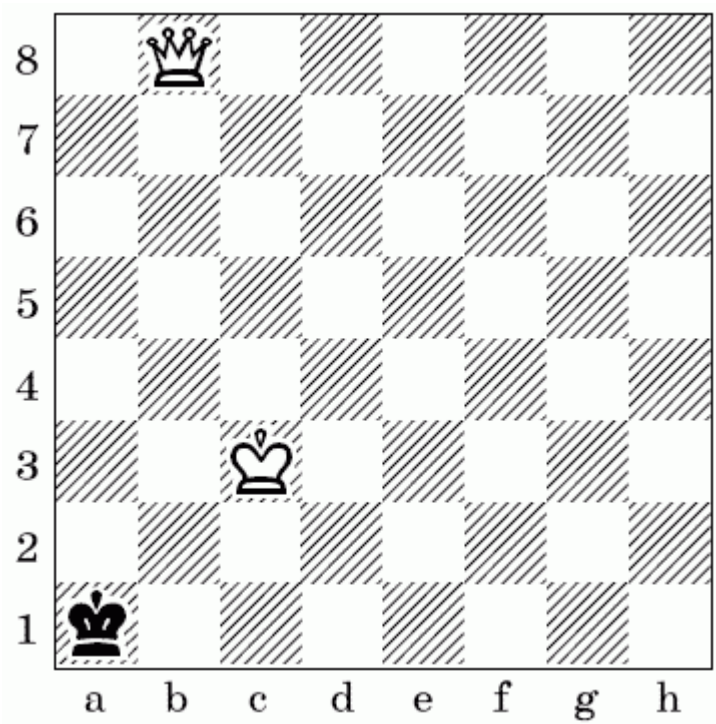
2. **1.♕c1X.**



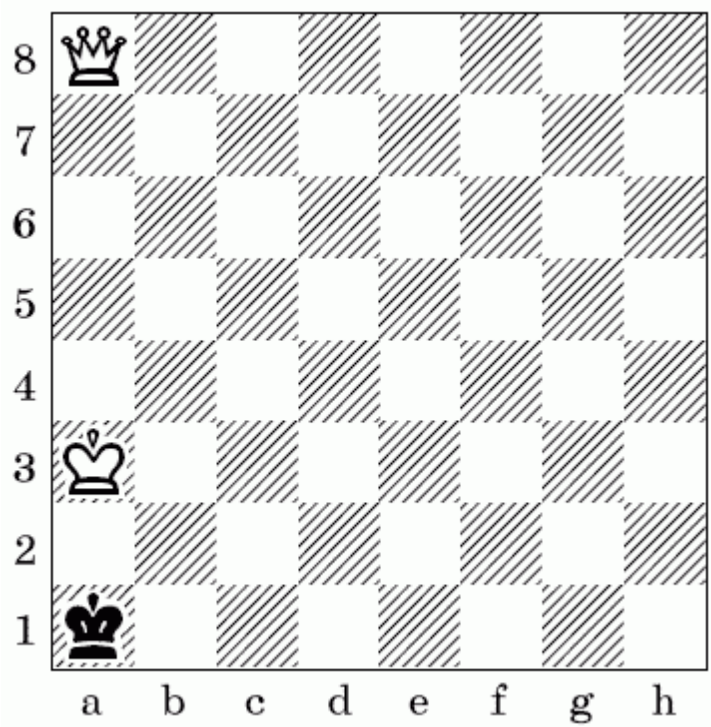
3. **1.♕a6X.**



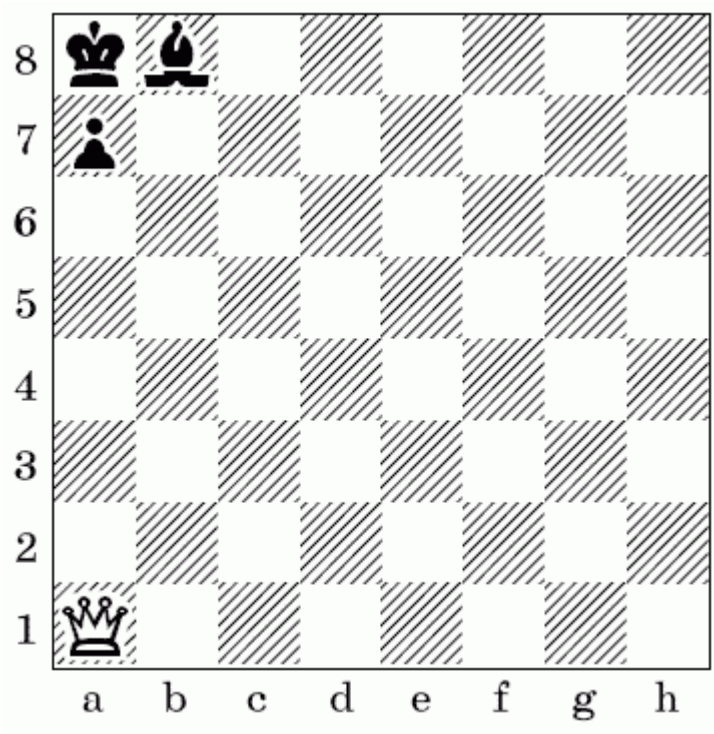
4. **1. ♕e8X.**



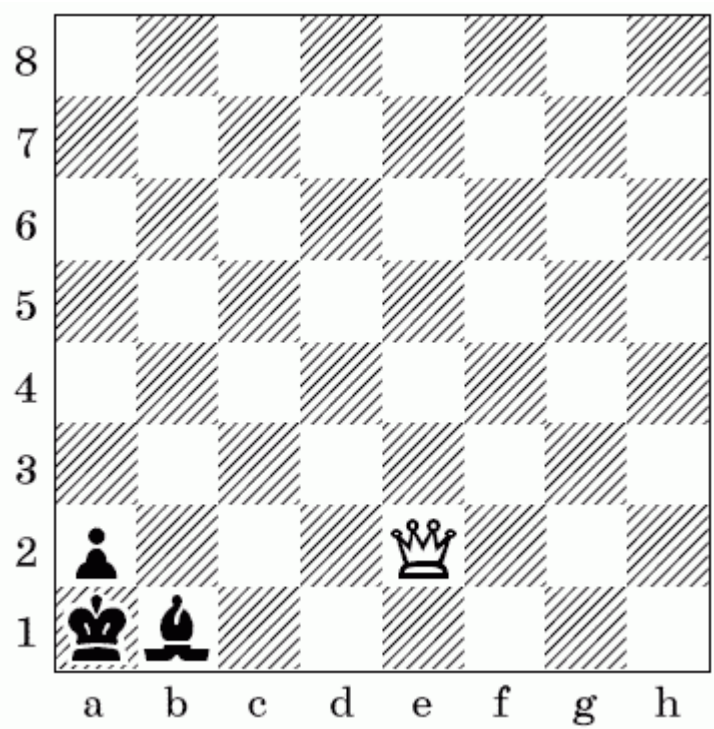
5. **1. ♕b2X.**



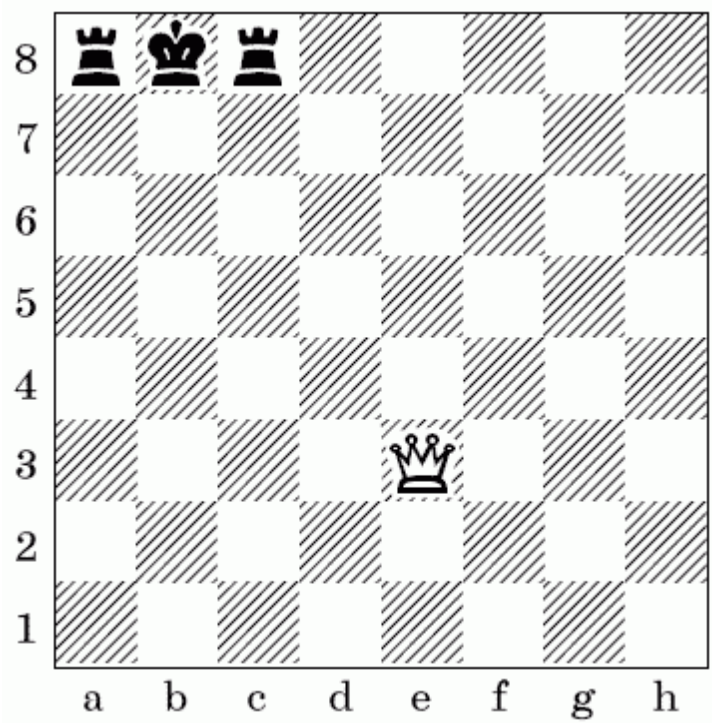
6. **1. ♕h1x.**



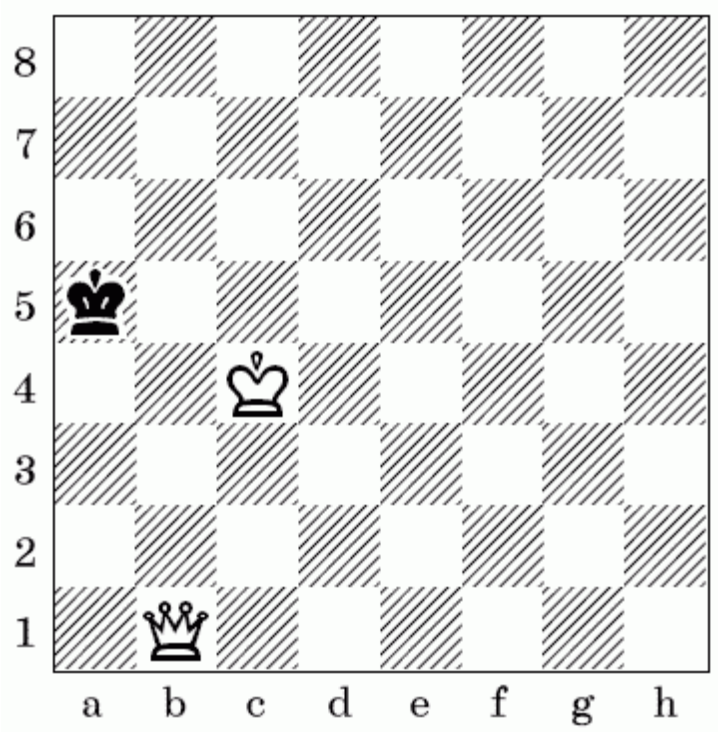
7. 1.♕h1x.



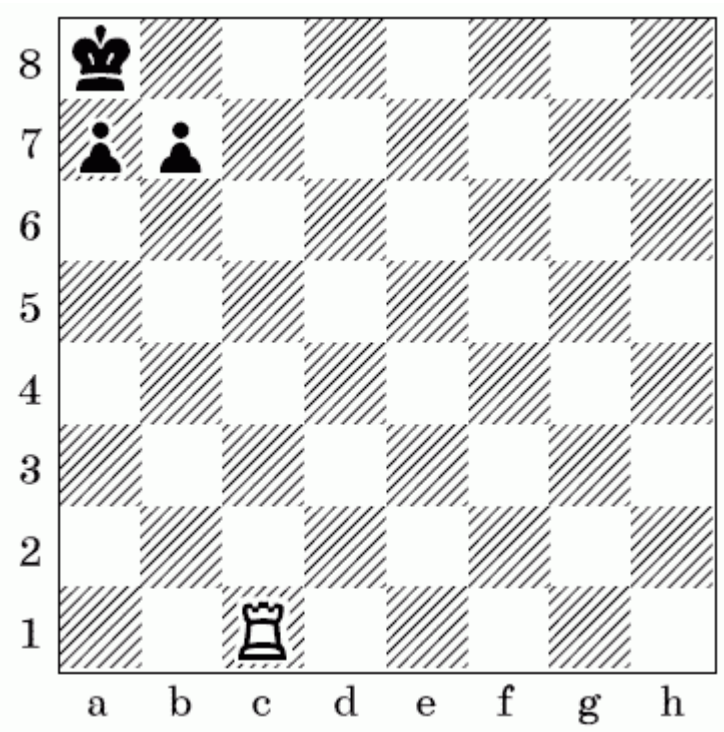
8. **1. ♕e5X.**



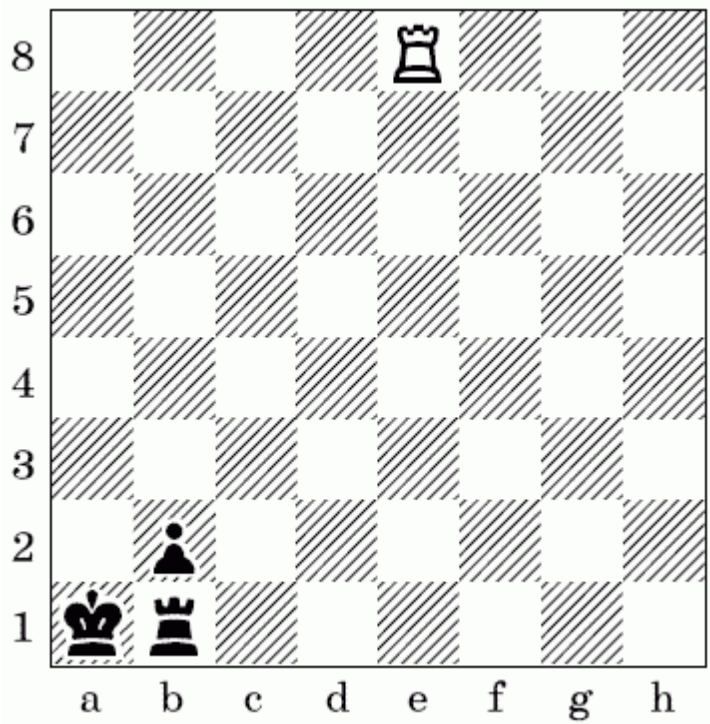
9. **1. ♕b6X.**



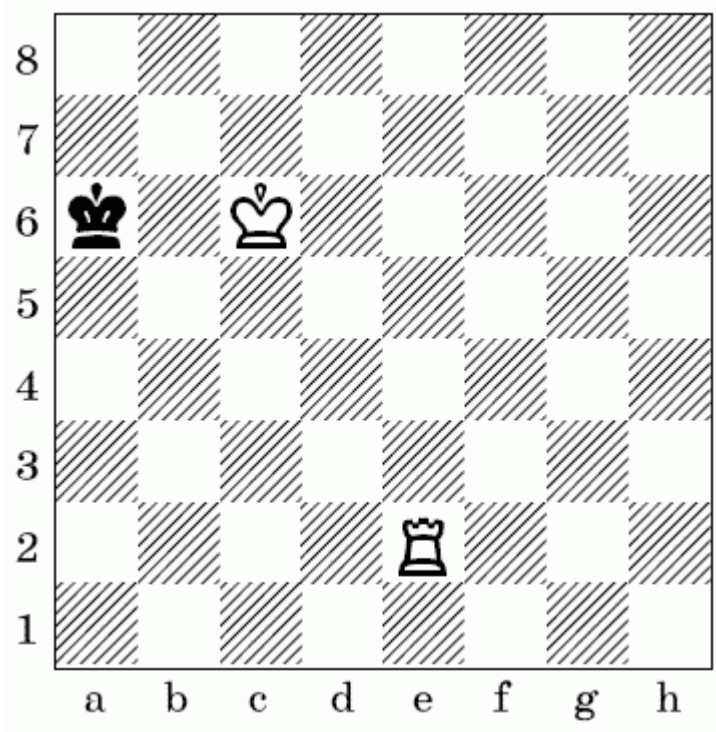
10. **1.** ♕**b5X.**



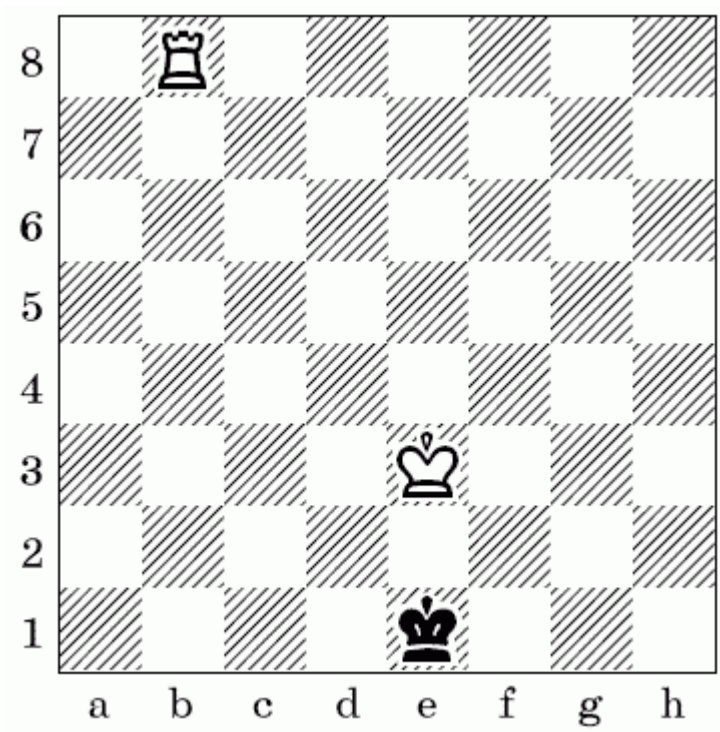
11. **1.♖c8X.**



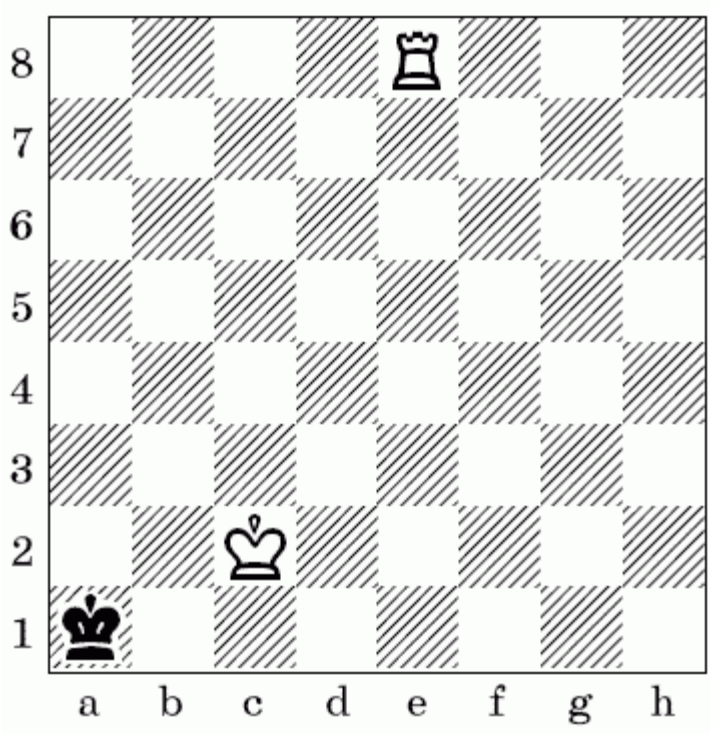
12. **1.♖a8X.**



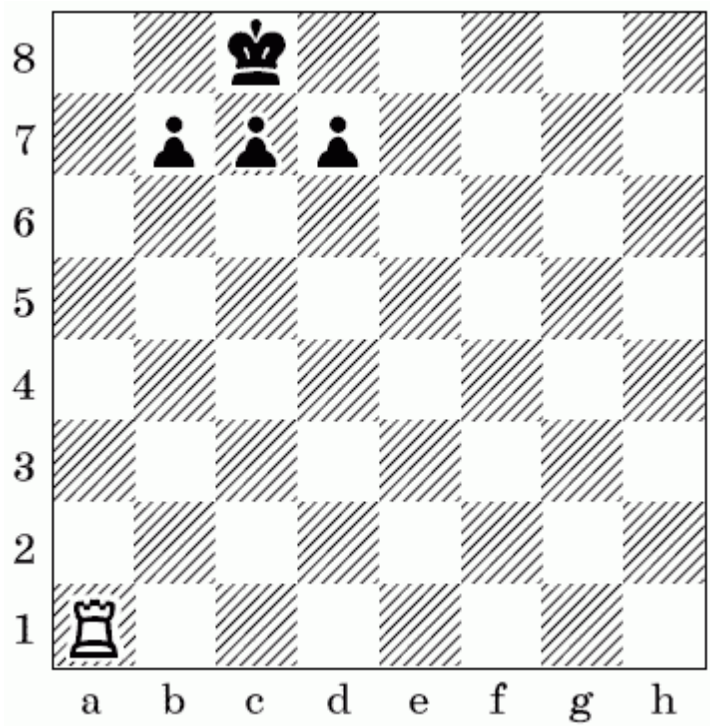
13. **1.** ♖**a2X.**



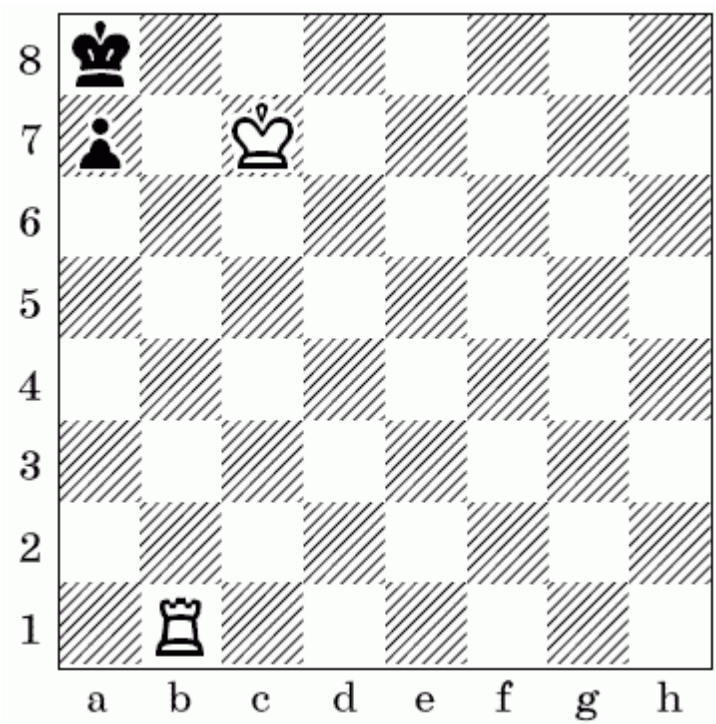
14. **1.** ♖**b1x.**



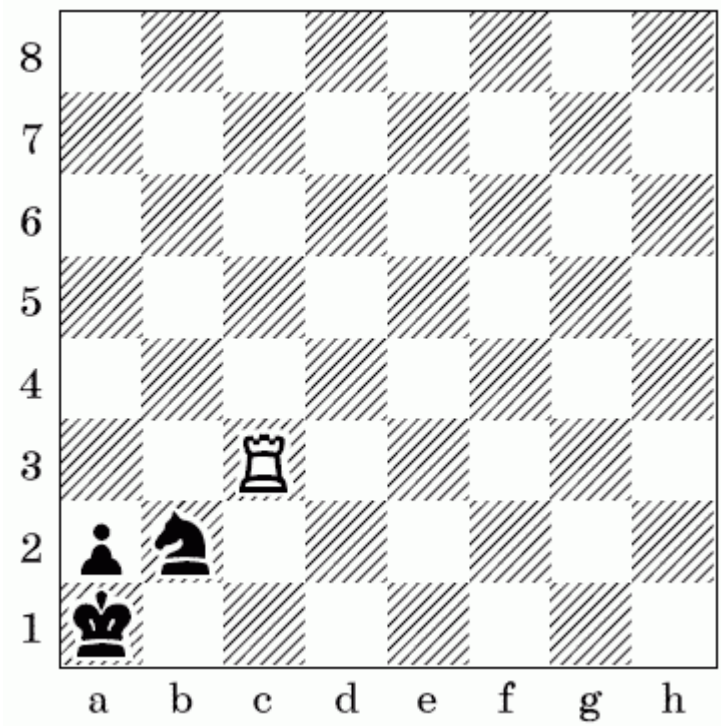
15. **1. ♖a8X.**



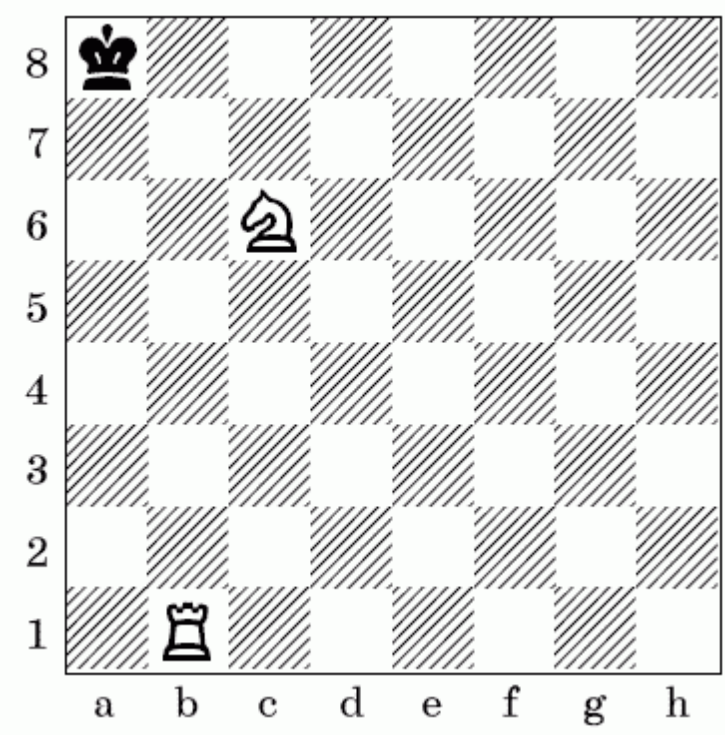
16. **1.** ♖**a8X.**



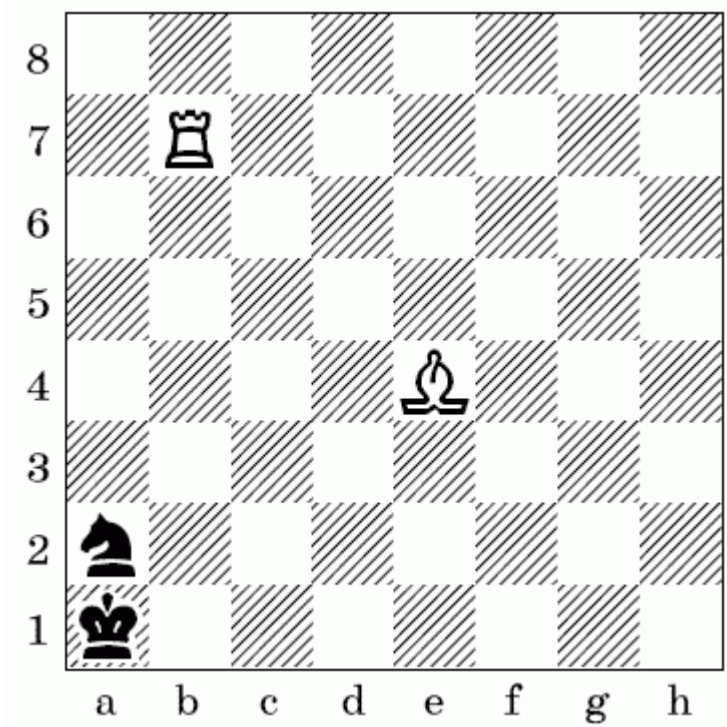
17. **1.** ♖**b8X.**



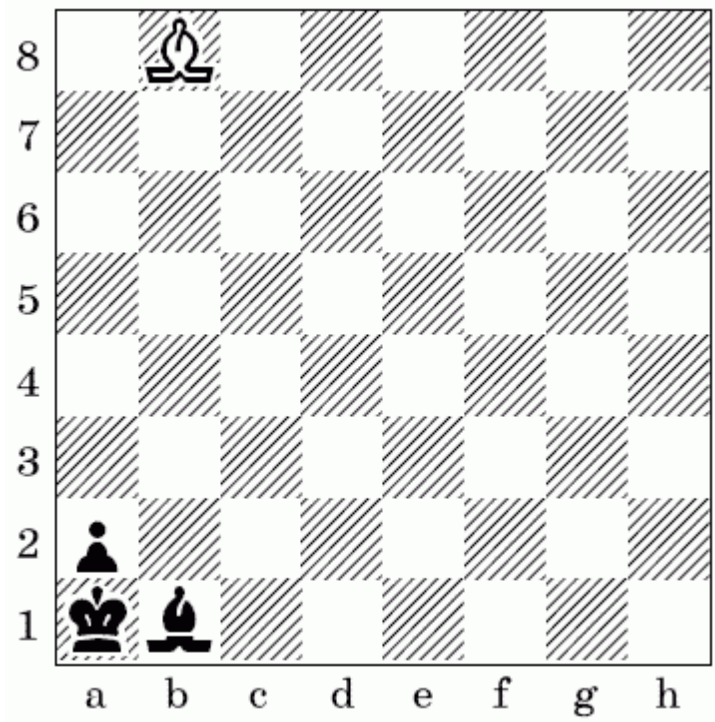
18. 1.♖ c1x.



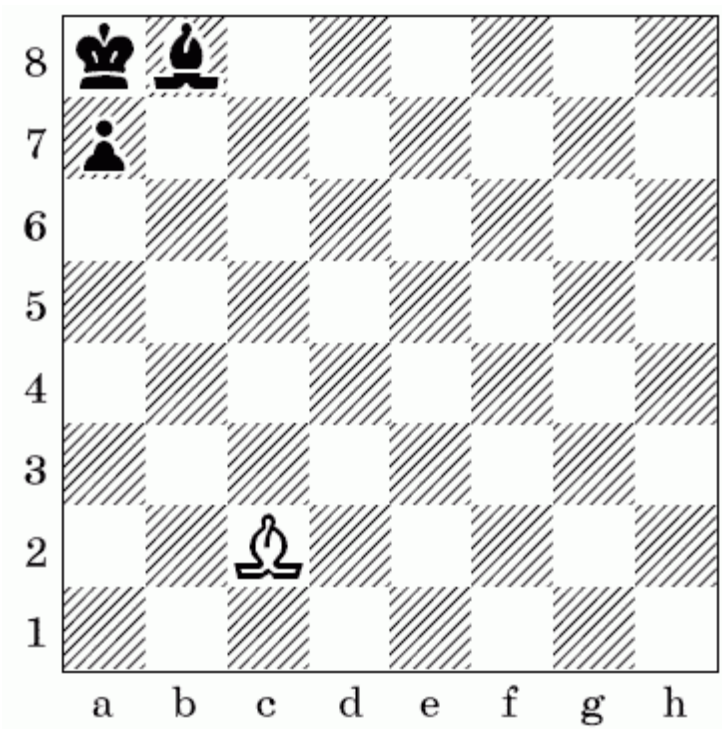
19. **1.♖b8X.**



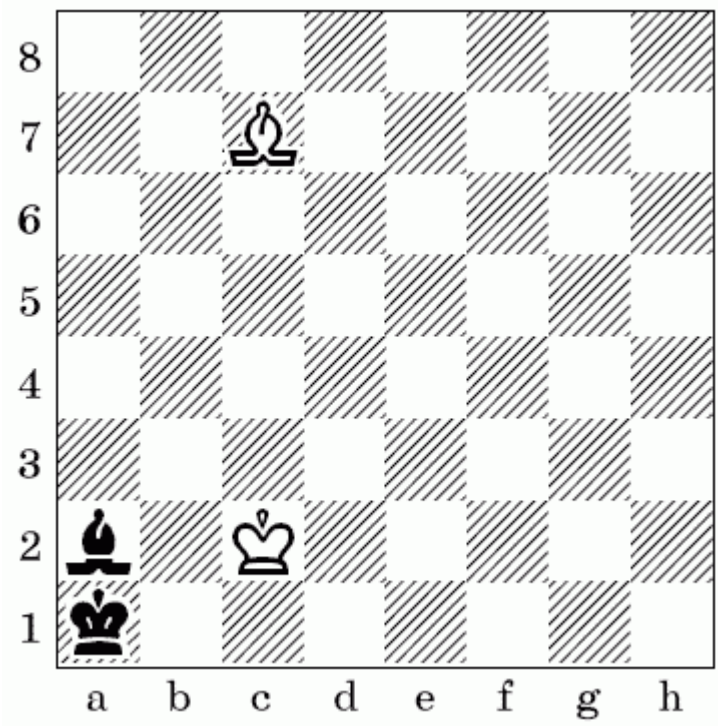
20. 1.♖**b1x.**



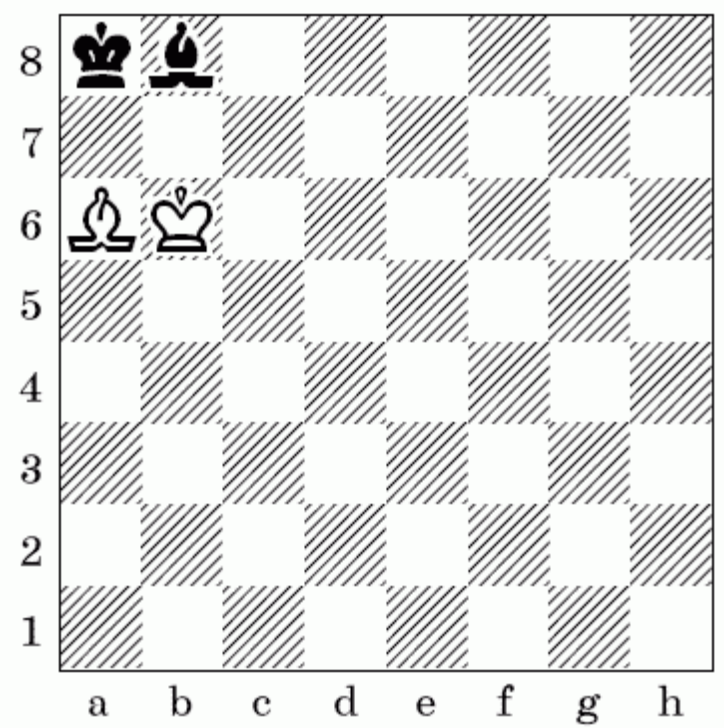
21. **1.♗e5X.**



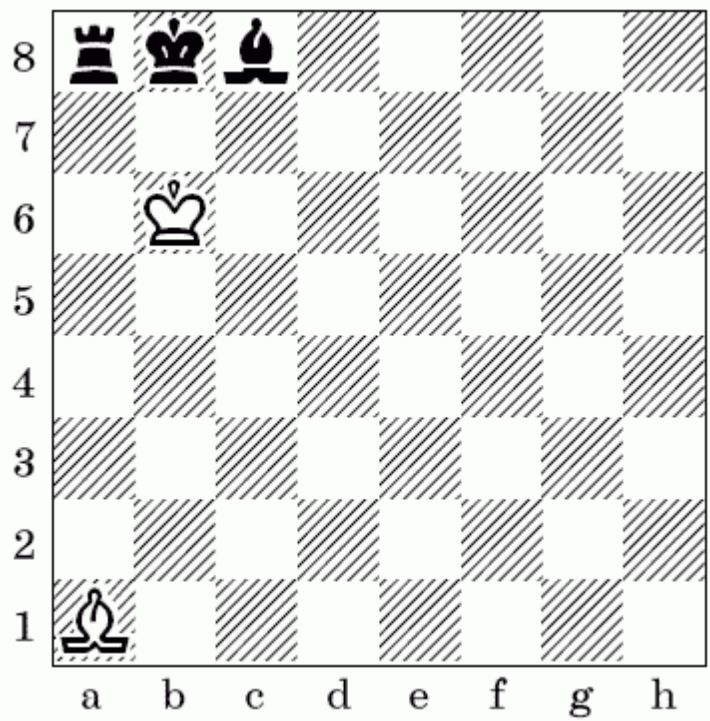
22. **1.♗e4X.**



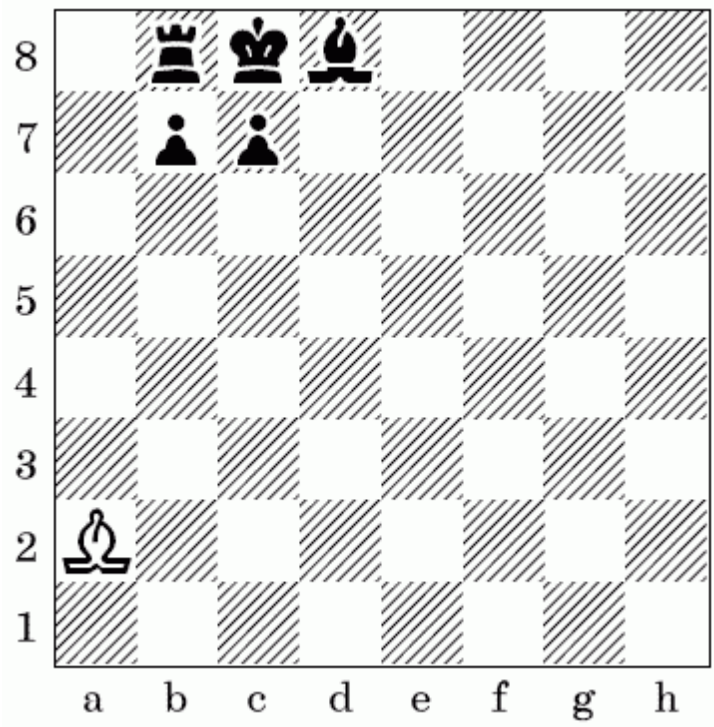
23. **1.♗e5X.**



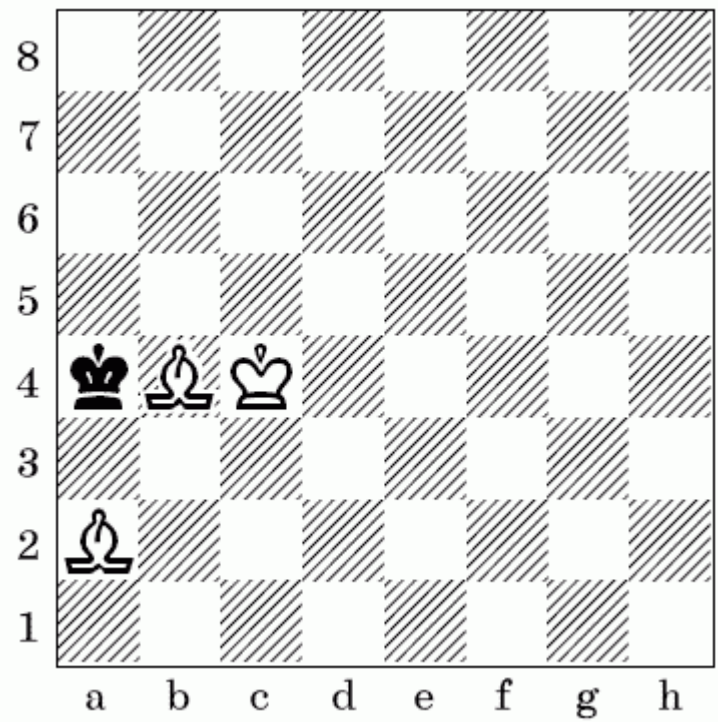
24. **1. ♗b7X.**



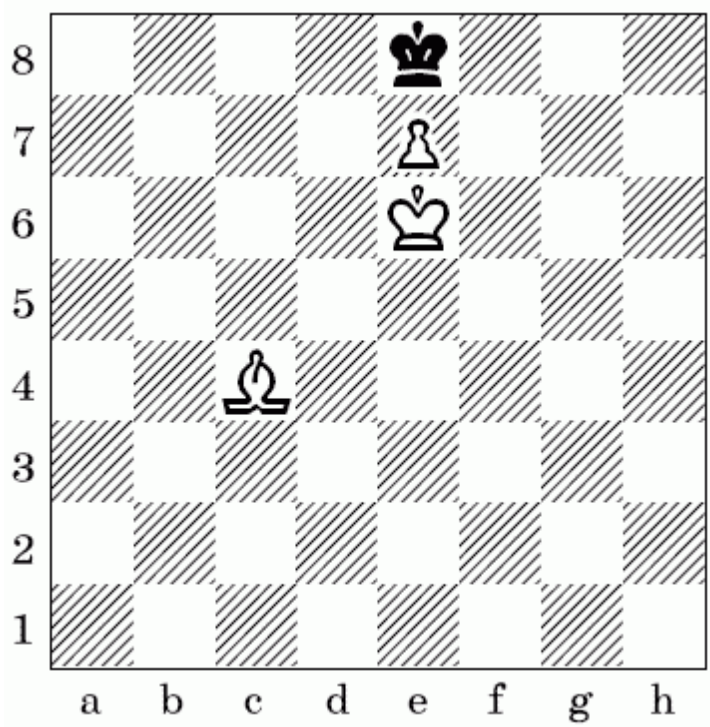
25. **1. ♗e5X.**



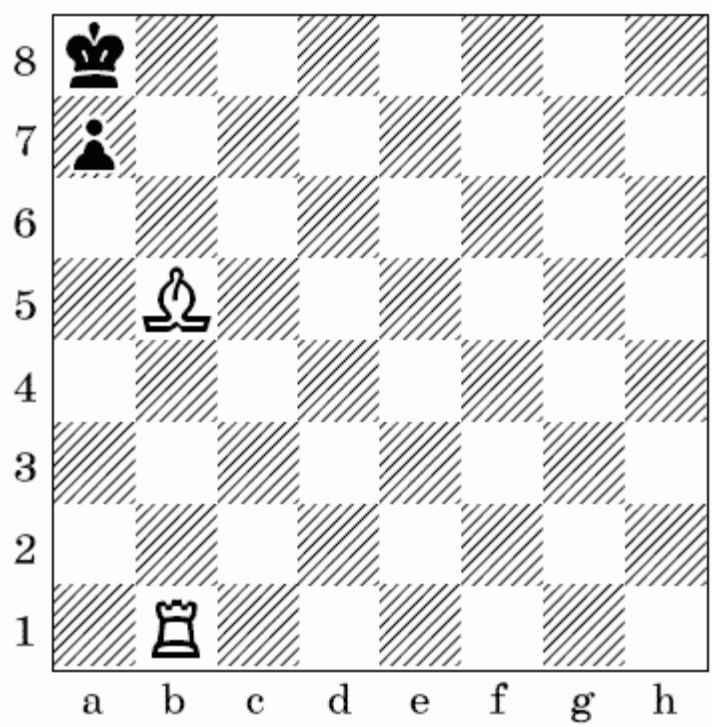
26. **1. ♗e6X.**



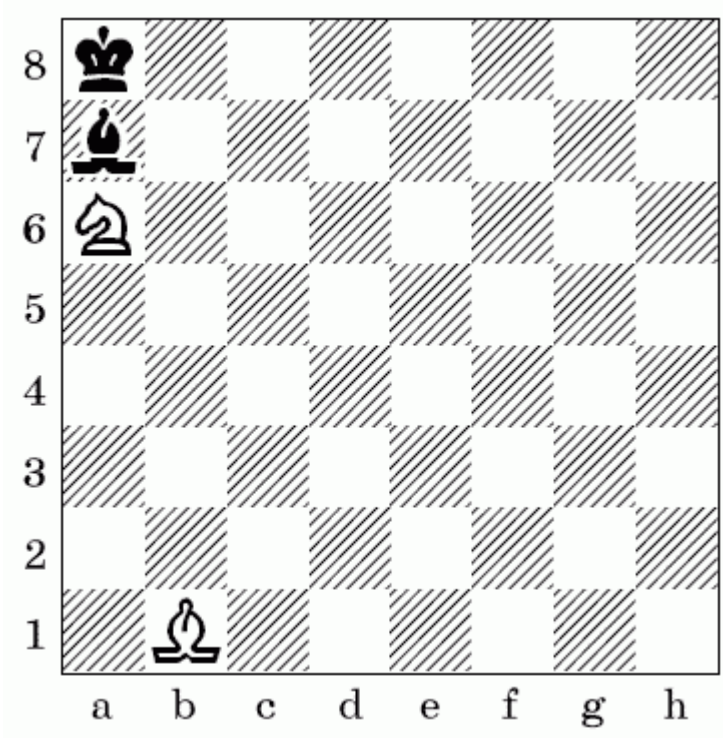
27. **1. ♗b3X.**



28. **1.** ♙**b5X.**



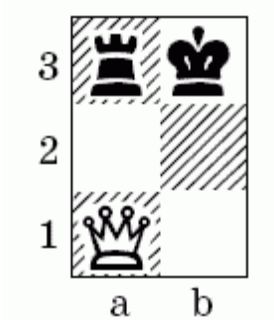
29. **1.♗c6X.**



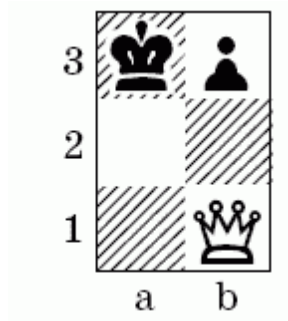
30. **1.♗e4X.**

Детям более младшего возраста предложите поставить мат в один ход на фрагментах шахматной доски.

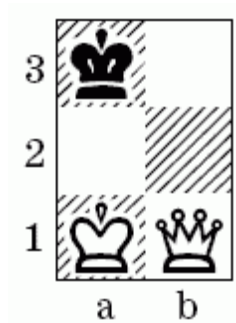
На фрагменте шахматной доски «две клетки на три» расставьте следующие положения:



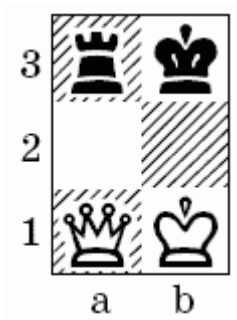
1. Матует **1.**♕b**1X.**



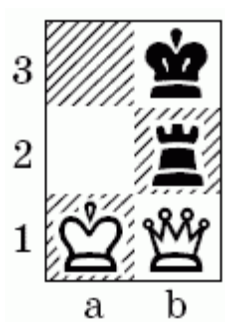
2. К мату в один ход ведет **1.♕a1X.**



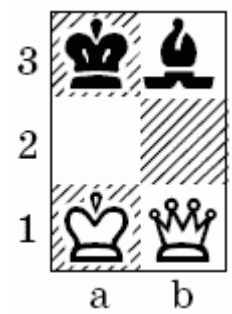
3. Решает **1.♕a2X** или **1.♕b2X.**



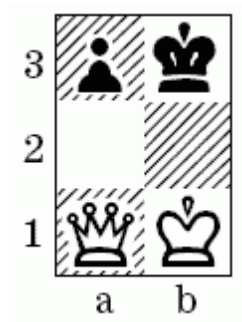
4. **1.♕b2X.**



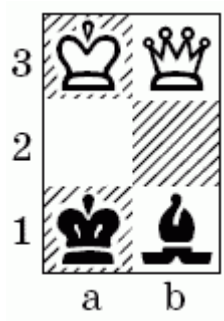
5. **1.♕:b2X.**



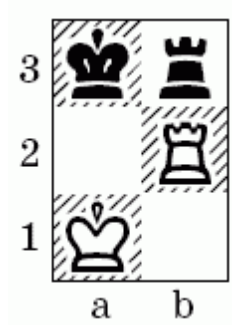
6. **1.** ♕b**2X.**



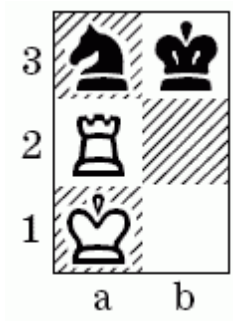
7. **1.** ♕**a2X.**



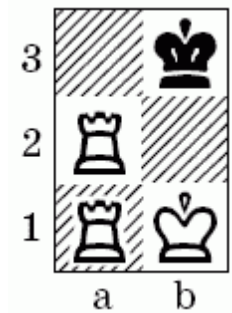
8. **1.** ♕b**2X.**



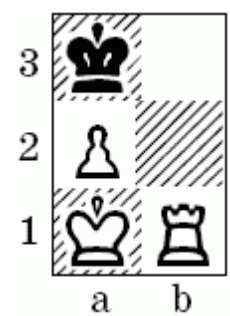
9. **1.** ♖**a2X.**



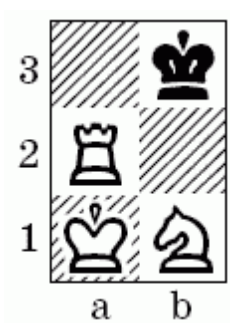
10. **1.** ♖b**2X.**



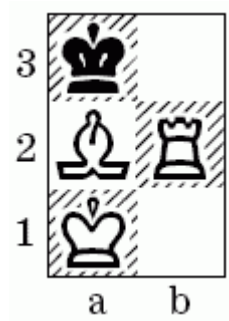
11. **1.** ♖**a3X** или **1.** ♖b**2X.**



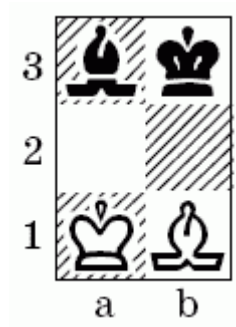
12. **1.** ♖b3**X.**



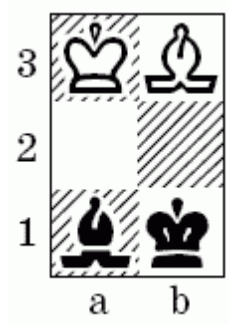
13. **1.** ♖**a3X** или **1.** ♖b**2X.**



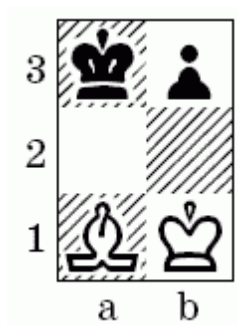
14. **1.** ♖b3**X.**



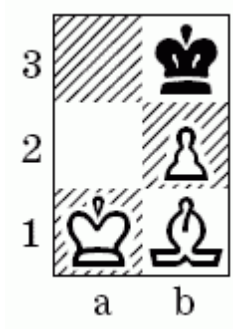
15. **1.** ♗**a2X.**



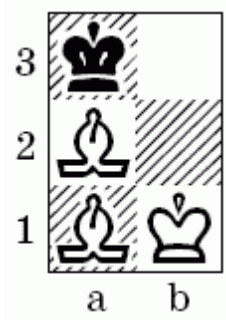
16. **1.** ♗**a2X.**



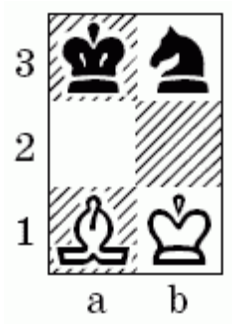
17. **1.** ♗b**2X.**



18. **1.** ♗**a2X.**

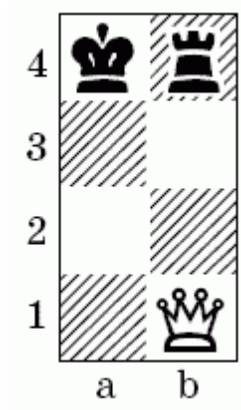


19. **1.** ♗b**2X.**

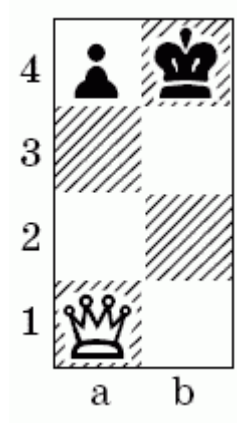


20. **1.** ♗b**2X.**

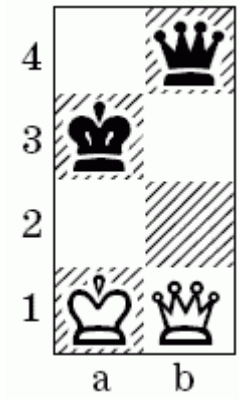
На фрагменте шахматной доски «две клетки на четыре» расставьте такие позиции:



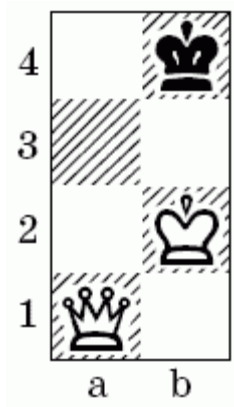
1. Матует 1. ♕a2X.



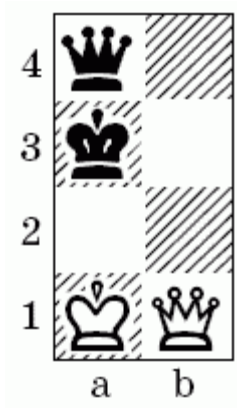
2. 1. ♕b2X.



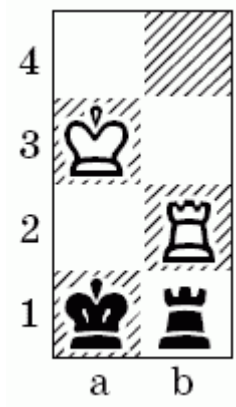
3. 1. ♕a2X.



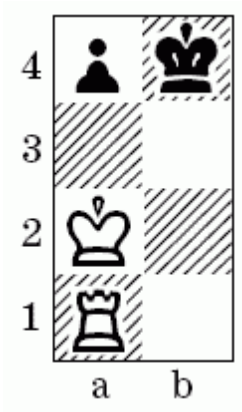
4. 1. ♕a3X.



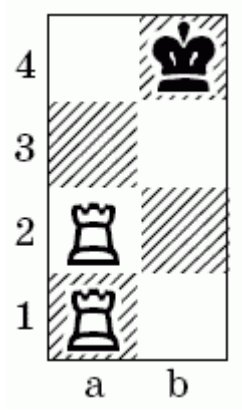
5. 1. ♕b2X.



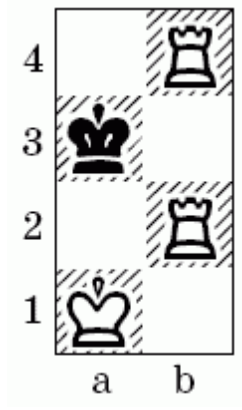
6. 1. ♖a2X.



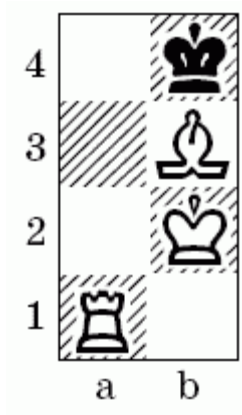
7. 1. ♖b1X.



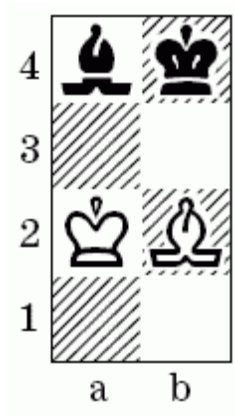
8. 1. ♖b1X или 1. ♖b2X.



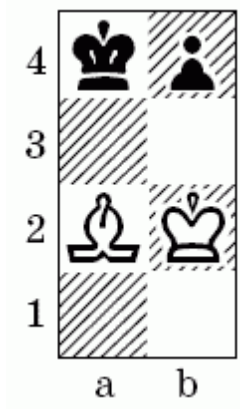
9. 1. ♖2b3X.



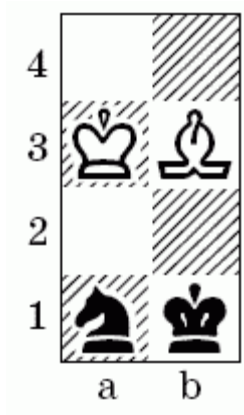
10. 1. ♖a4X.



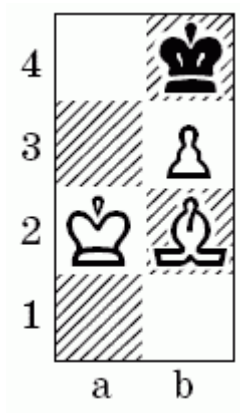
11. 1. ♗a3X.



12. 1. ♗b3X.

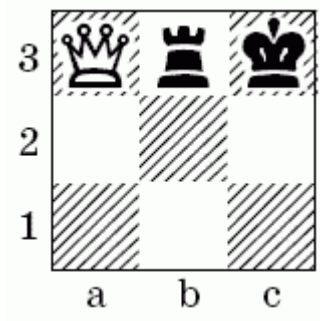


13. **1.** ♗**a2X.**

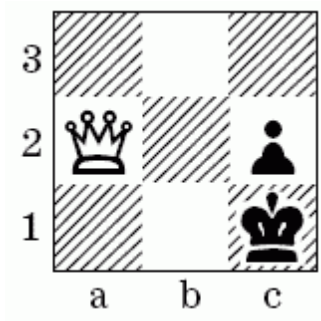


14. **1.** ♗**a3X.**

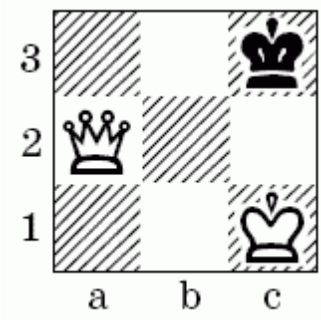
На фрагментах шахматной доски «три клетки на три» расставьте следующие позиции:



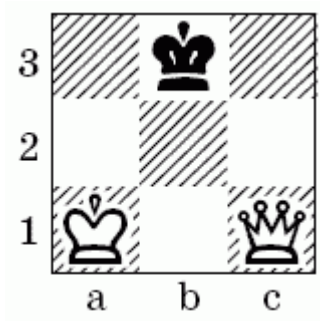
1. **1.** ♕**c1X.**



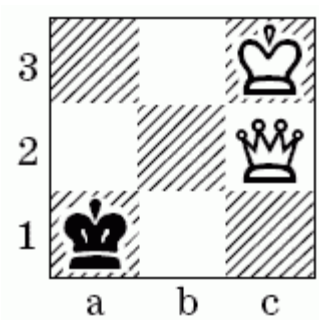
2. **1.♕a1X.**



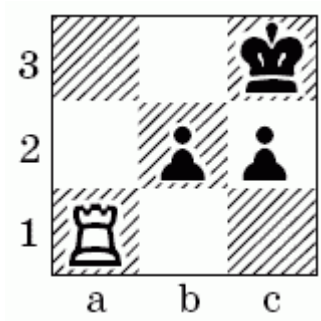
3. **1.♕a3X, 1.♕b2X, 1.♕c2X.**



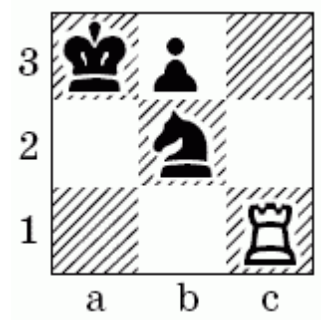
4. **1.♕b2X.**



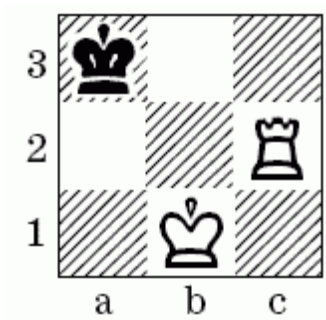
5. **1.♕b2X.**



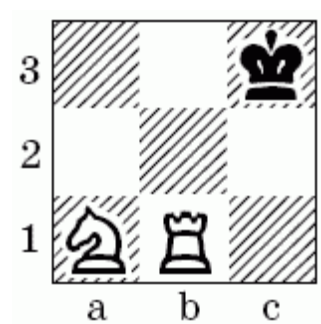
6. **1. ♖a3X.**



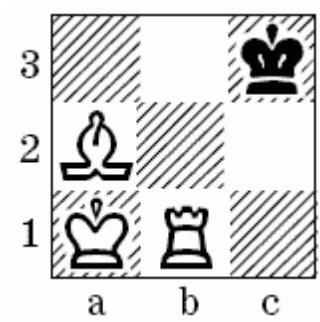
7. **1. ♖a1X.**



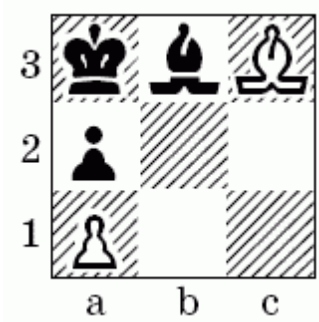
8. **1. ♖c3X.**



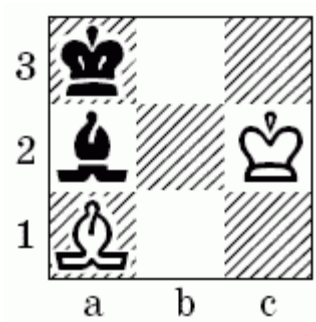
9. **1. ♖b3X.**



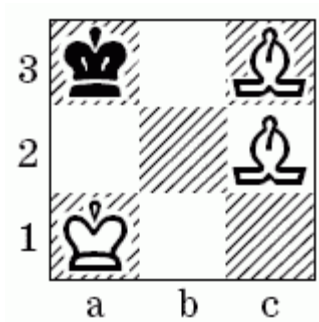
10. 1. ♖c1X.



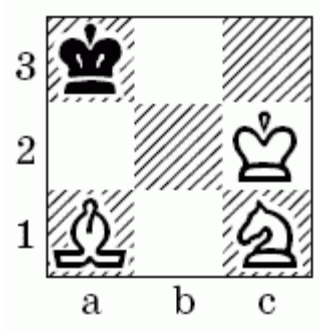
11. **1.** ♗b**2X.**



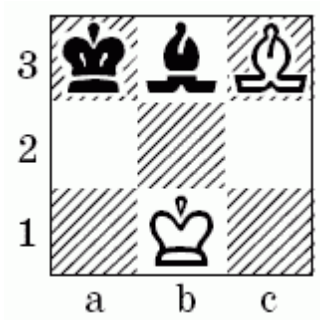
12. **1.** ♗b**2X.**



13. **1.** ♗b**2X.**



14. **1.** ♗b**2X.**



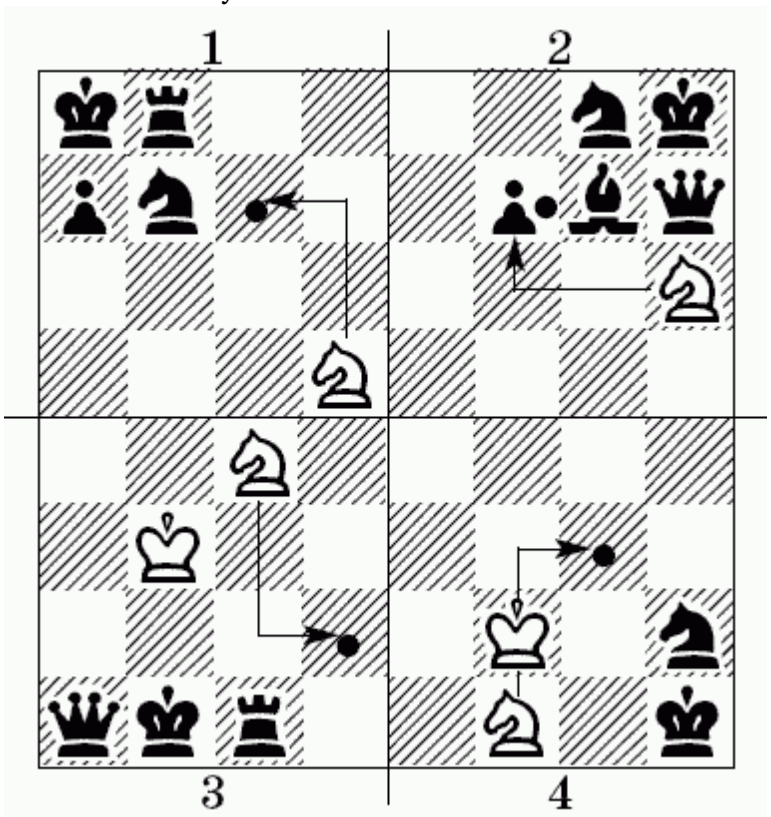
15. **1.** ♗b**2X.**

На фрагментах шахматной доски «три клетки на четыре» и «четыре клетки на четыре» подобные положения на мат в один ход несложно придумать самостоятельно.

Тщательно следите за тем, чтобы ребенок ставил именно мат (шах, от которого нет защиты). Если королю шах не объявлен, это не мат.

Глава 29
Конь, пешка и король дают мат в один ход

Затем человечки учились ставить мат конем.



В первом положении Пиноккио приподнял над шахматной доской белого коня и с довольным видом сказал:

– У черных четыре фигуры, а у меня только белый конь, но мой конь сейчас даст черному королю мат в один ход, – и Пиноккио скакнул конем так: два поля налево, одно поле вверх. – Мат!

– А вот и не мат, – проговорила Дюймовочка и побила черной пешкой белого коня. Наискосок. Пиноккио удивленно заморгал и пробурчал:

– Я тут лучше четырьмя черными фигурами поиграю.

– А я белым конем, – улыбнулась Дюймовочка, расставила фигуры по местам и пошла белым конем по-другому: два поля вверх, одно поле налево. – Шах и мат!

Во второй позиции против одного белого коня сражались пять черных фигур.

– Ну что, Пиноккио, опять будешь черными фигурами играть? – усмехнулся Незнайка. – Смотри, у черных даже твоя любимая фигура ферзь есть.

– Нет, я лучше белыми, – сказал Пиноккио и взял белым конем черную пешку. – Шах и мат! Некуда черному королю пойти – свои фигуры мешают!

До того Пиноккио разохотился конем играть, что и в третьем положении скакнул белым конем: два поля налево, одно поле вниз.

– Мат, – говорит Пиноккио. – Некуда черному королю идти, везде его белый король побьет.

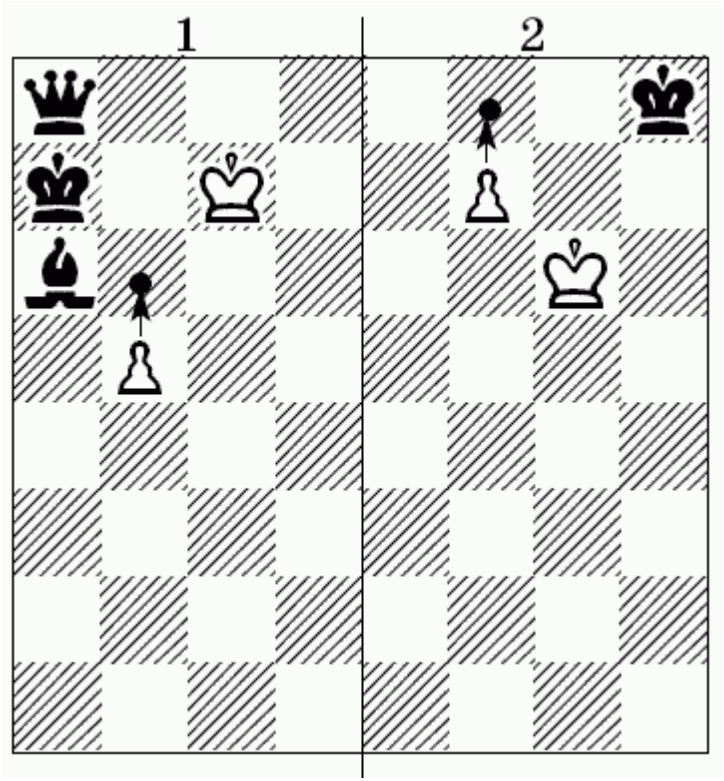
А Дюймовочка ничего не сказала. Она просто побила черным ферзем белого коня. И все увидели, что мата нет.

– Не так Пиноккио сыграл белым конем. – Петрушка вернул фигуры на место и пошел конем так: два поля вниз, одно поле направо. – Мат!

А в четвертом положении Пиноккио и сам догадался, как сыграть белым конем, и пошел им так: два поля вперед, одно поле направо.

– Шах и мат! – крикнул Пиноккио.

– Шах и мат, – поддакнул Незнайка и по очереди расставил друзьям два положения, где мат черному королю должна была объявить смелая белая пешка.

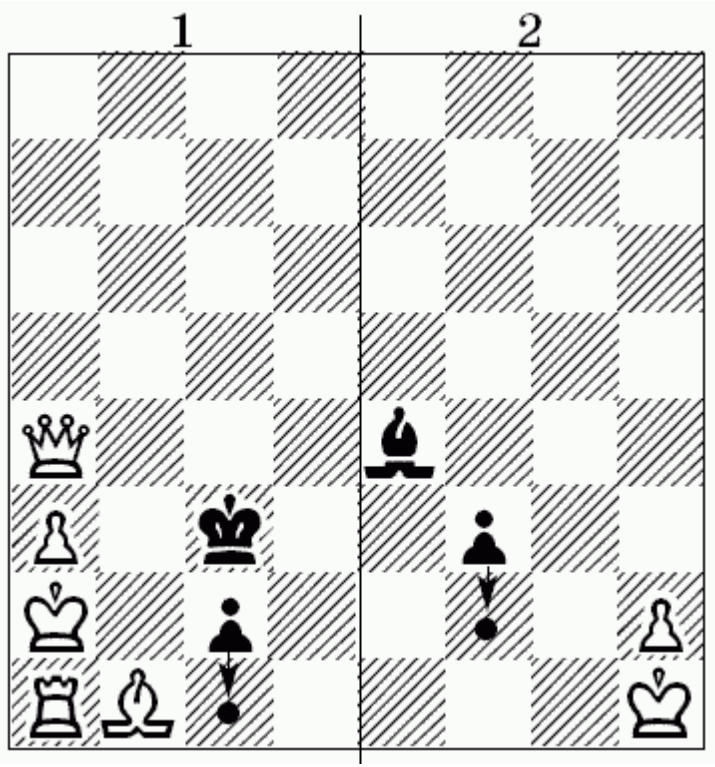


– Я в первой позиции белой пешкой черного слона «съем», – сказал Мурзилка.

– А черный король побьет твою пешку, – засмеялся Чиполлино. – Надо мат в один ход искать, а не слонов всяких бить. – Решил! – воскликнул Петрушка и передвинул белую пешку вперед на одно поле. – Мат! – А во втором положении белая пешка пойдет на последнюю линию, превратится в белую ладью – и мат, – догадался Гурвинек.

– Или в ферзя превратится – и мат! – добавил Пиноккио.

– Верно, – кивнул Незнайка и одно за другим расставил на шахматной доске два положения, где начинали черные и черная пешка должна была поставить мат в один ход белому королю.



– Я побью черной пешкой белого слона, шах! – крикнул Пиноккио. – Но не мат, – сказал Чиполлино и взял белой ладьей черного ферзя, в которого превратилась черная пешка.

– Я не так хотел пойти, – засуетился Пиноккио, вернул фигуры на место и не стал бить черной пешкой белого слона, а шагнул ею на первую линию по прямой и превратил ее в ферзя.

– И это плохой ход, – фыркнул Незнайка. – Ты не дал ни мата, ни шаха. – А больше тут никак не сыграешь, – растерялся Пиноккио.

Тем временем Дюймовочка убрала с доски черного ферзя, поставила черную пешку, как было раньше, и тихо сказала:

– Черную пешку я превращаю в черного коня, мат!

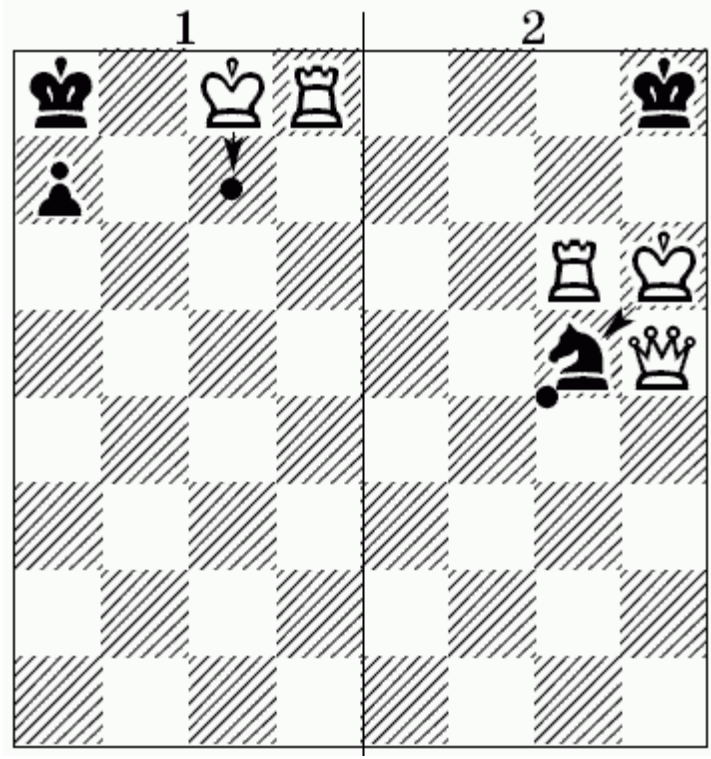
Человечки, как завороженные, смотрели, как черная пешка ступила на первую линию и превратилась в черного коня. И, о чудо, на доске действительно был мат. Мат белому королю!

Секрет второй задачи быстрее всех раскрыла тоже Дюймовочка:

– Надо черную пешку продвинуть на одно поле вниз – и мат. – Как мат? – не понял Мурзилка. – Ведь черная пешка не напала на белого короля.

– Зато черная пешка открыла дорогу черному слону, он объявил белому королю шах и мат, – объяснил Незнайка. – Ведь налево по прямой белый король пойти не может – попадет под

бой черной пешки… Теперь найдите, как белые дадут черным мат в двух таких хитреньких позициях:



– В первом положении надо белой ладьей перепрыгнуть через белого короля. Мат! – сказал Мурзилка.

– Так нельзя. Ладьи не перепрыгивают через другие фигуры, я же говорил, – напомнил Незнайка.

Тут Пиноккио поднял белого короля и стал его крутить.

– Поставь короля на место! – приказал Чиполлино. – Король королю мат не ставит.

– А вот и ставит, – сказала Дюймовочка, взяла белого короля из рук Пиноккио и передвинула его вниз по прямой на одно поле. – Мат.

И все увидели, что белый король открыл белой ладье дорогу к черному королю. Ход сделал белый король, а мат объявила белая ладья.

– А во втором положении мат легко поставить, – проговорил Пиноккио. – Белая ладья прыгнет вперед через клетку – и мат. Отойти же черному королю некуда. И закрыться нечем…

– Но черный король возьмет и побьет белую ладью, и нет мата, – сказал Петрушка.

– Надо белым королем побить черного коня. Вот тогда мат, – заметила Дюймовочка. – Ведь тогда белый ферзь нападет на черного короля. – Правильно, – кивнул Незнайка и лукаво

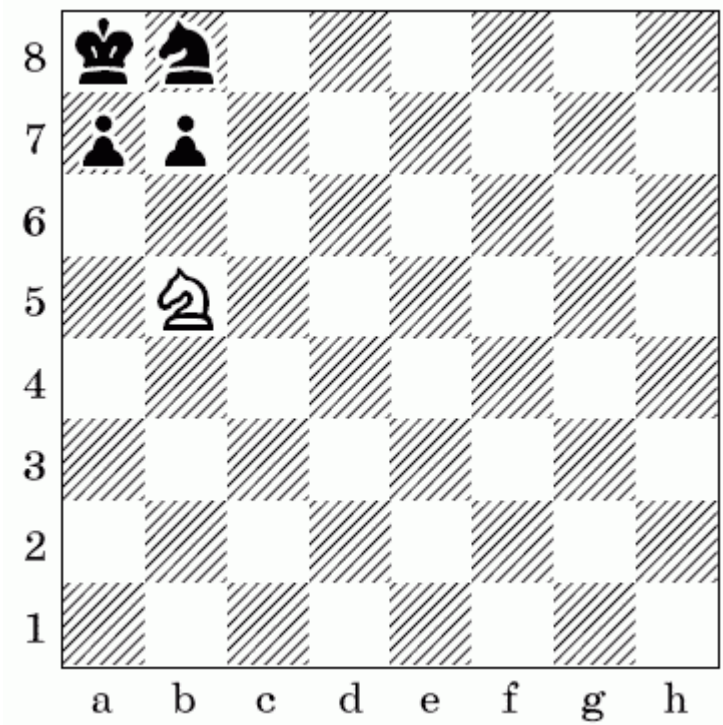
спросил:

– А если бы здесь был ход не белых, а черных, смог бы черный конь объявить мат белому королю?

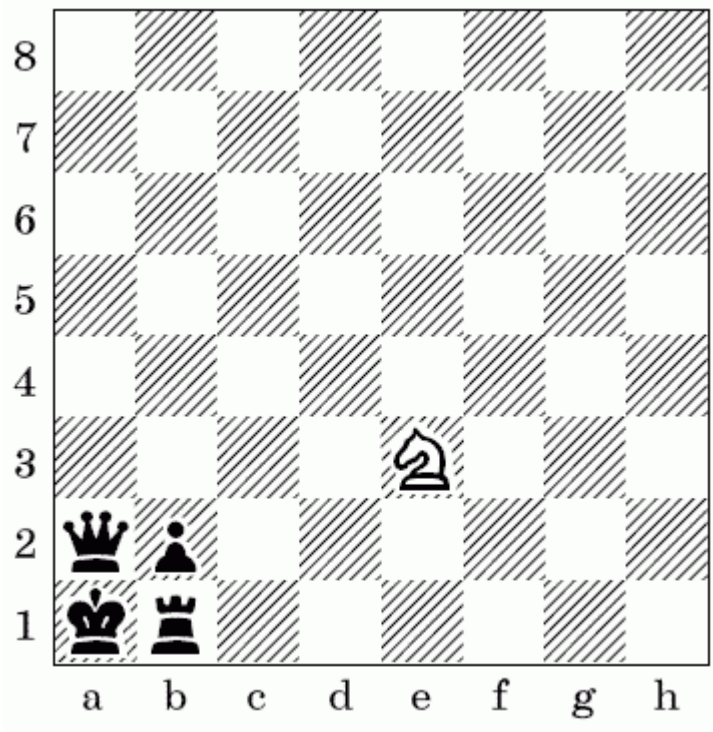
– Смог, – ответил Гурвинек и скакнул черным конем так: две клетки вверх, одна влево. – Мат!

Советы родителям

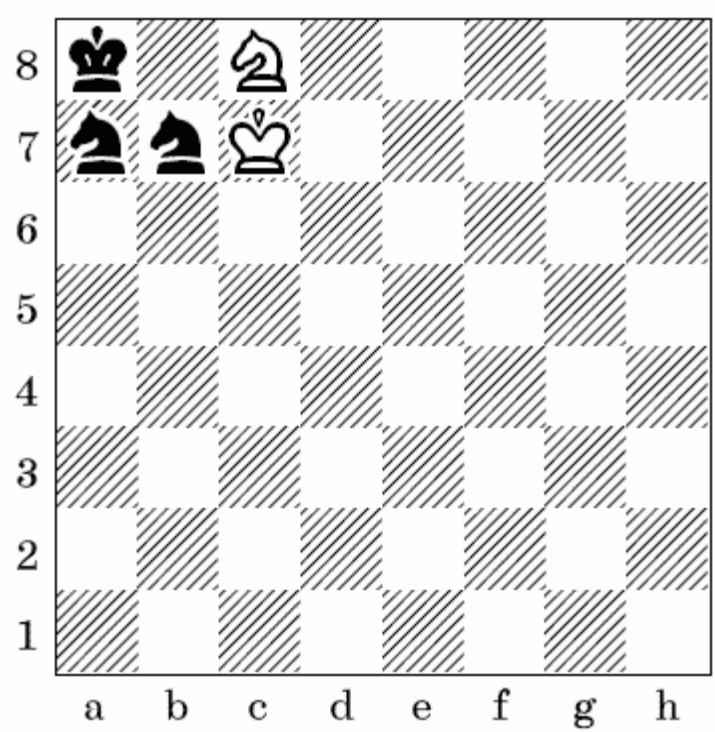
Теперь ребенку следует поучиться ставить мат в один ход конем, пешкой и королем. Расставьте на шахматной доске следующие положения, в которых белые должны объявить черному королю мат в один ход:



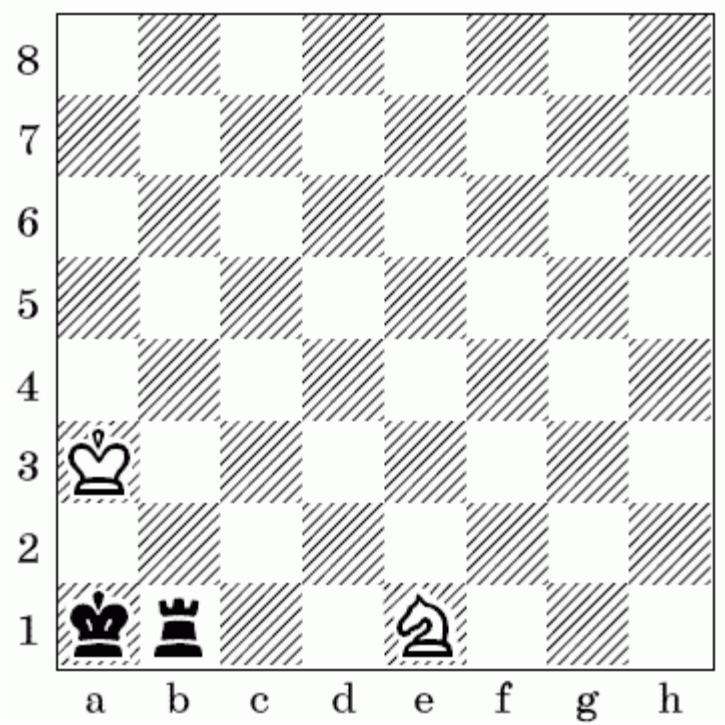
1. **1.♘c7X.**



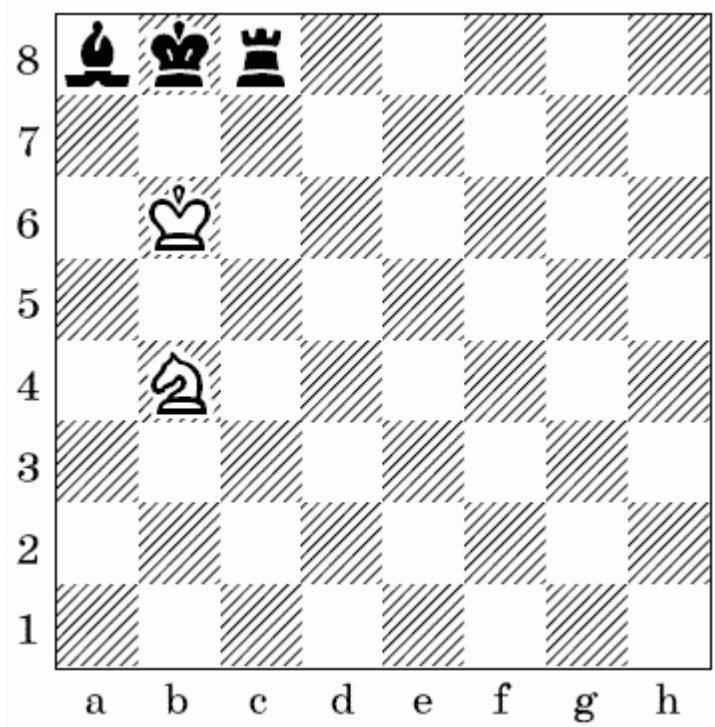
2. **1.** ♘**c2X.**



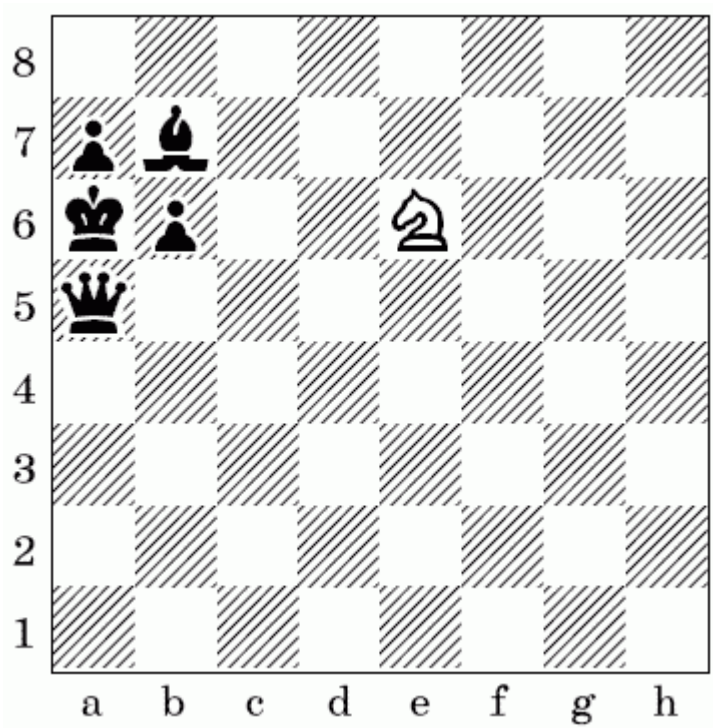
3. **1. ♘b6X.**



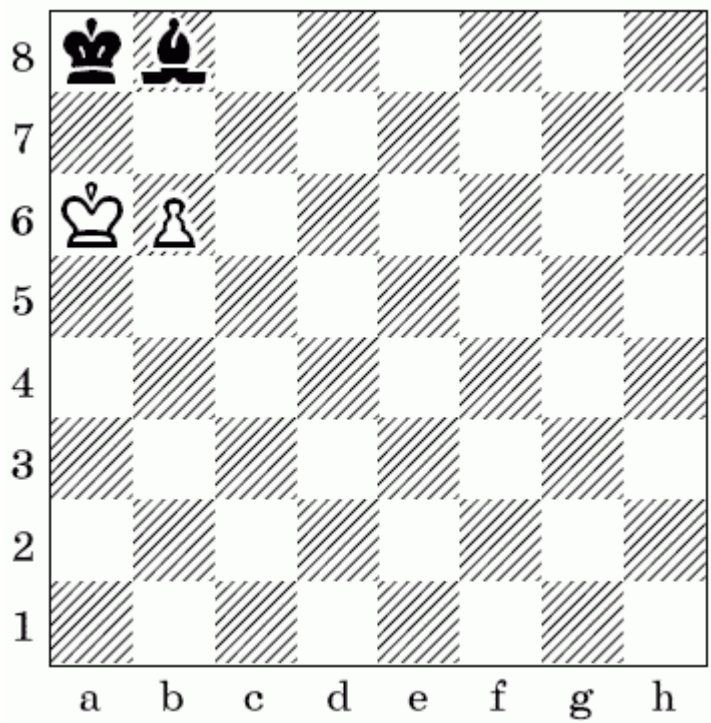
4. **1. ♘c2X.**



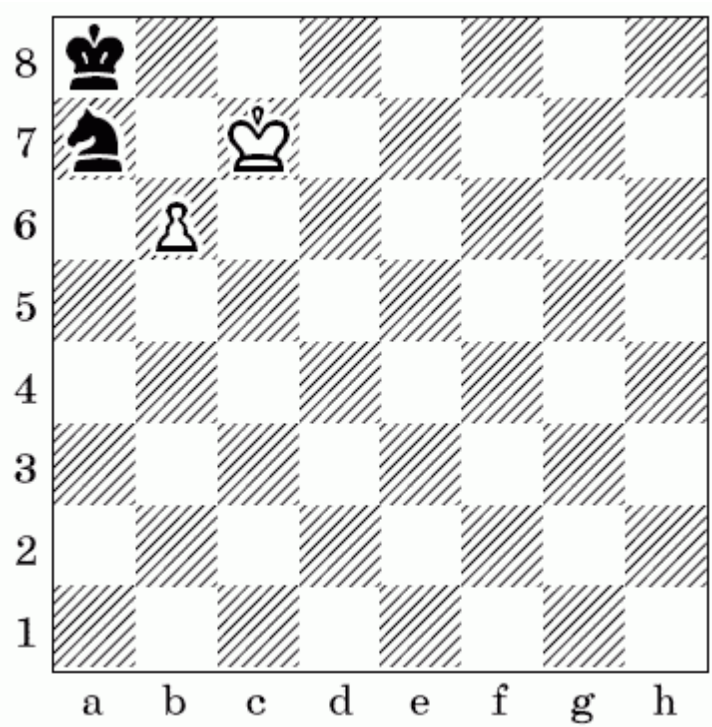
5. **1. ♘a6X.**



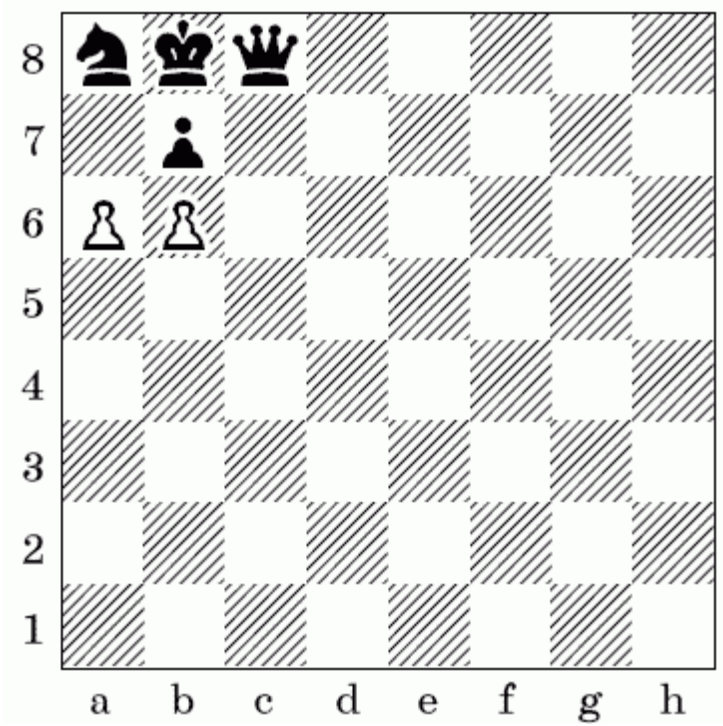
6. **1. ♘c7X.**



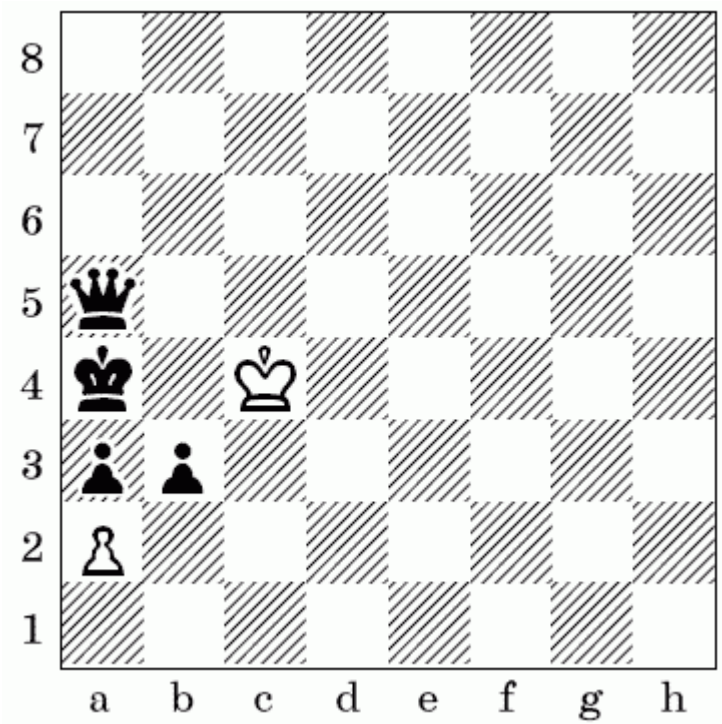
7. 1.**b7X.**



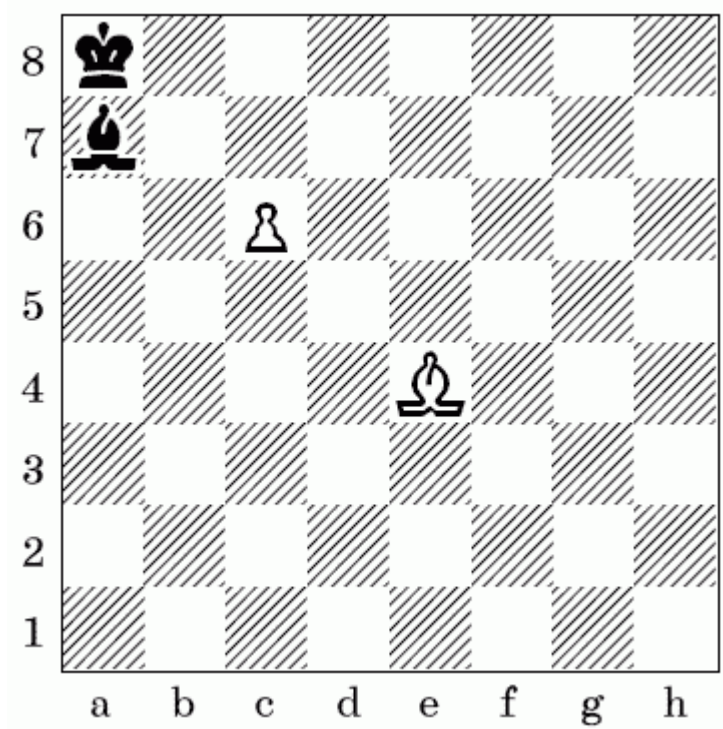
8. **1. b7X.**



9. **1. a7X.**

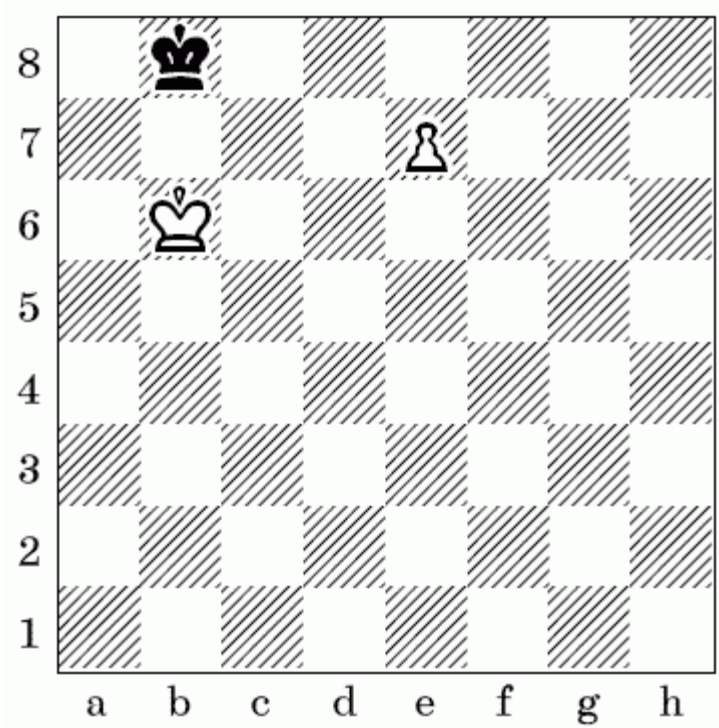


10. **1.** a**b**X**.**

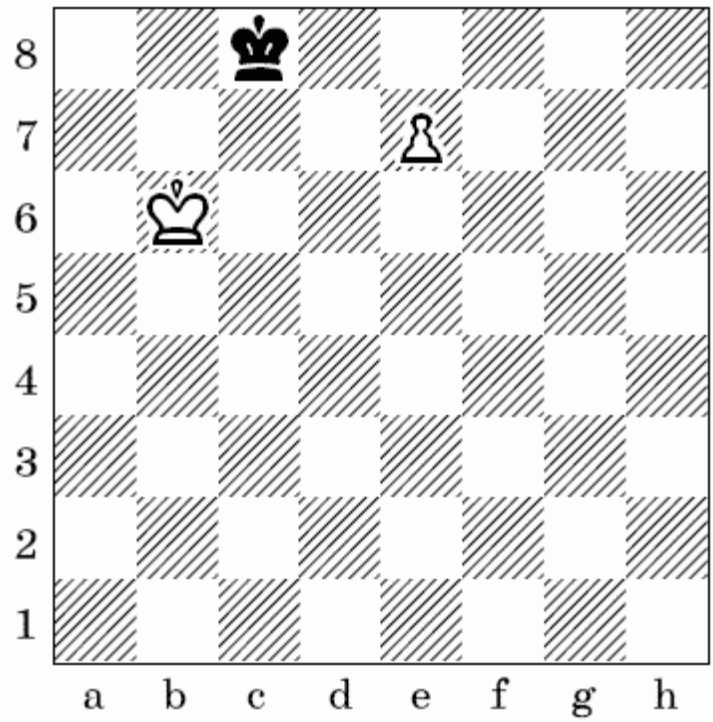


11. **1. c7X** (обратите внимание ребенка на то, что здесь ходит

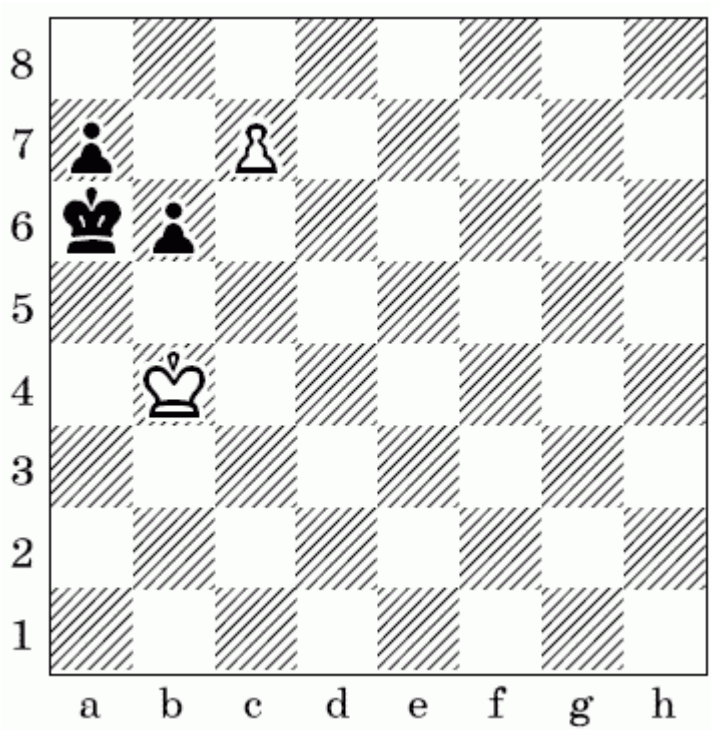
одна фигура, а шах и мат объявляет вторая фигура).



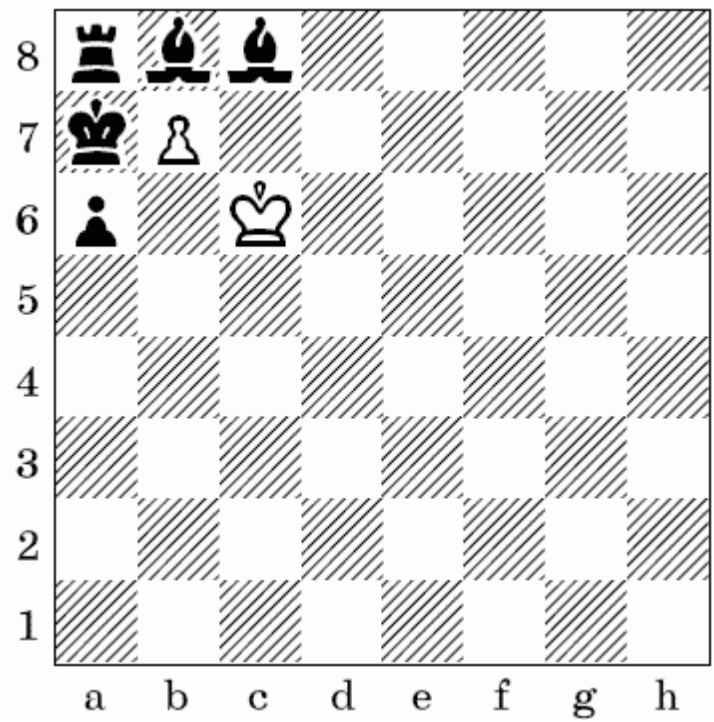
12. **1. e8♕ X** или **1.e8♖ X.**



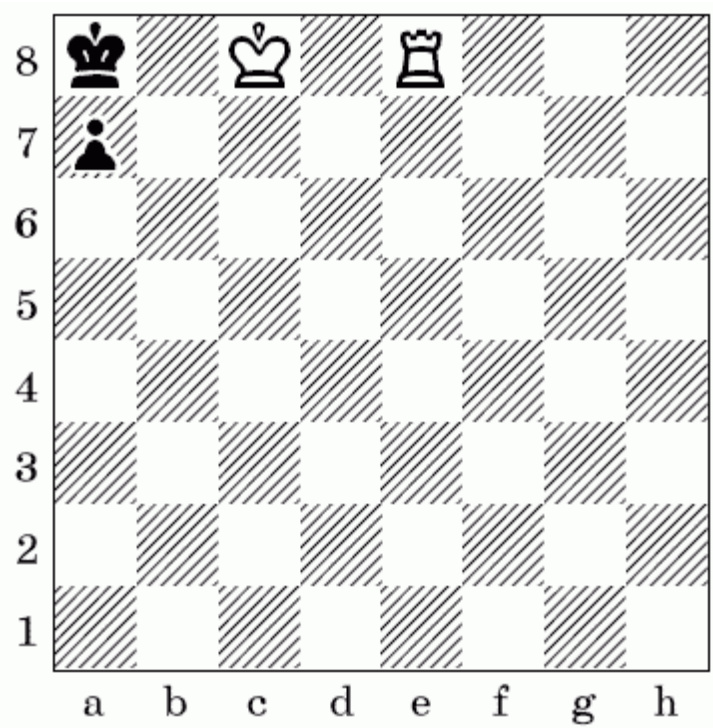
13. **1. e8♕ X.**



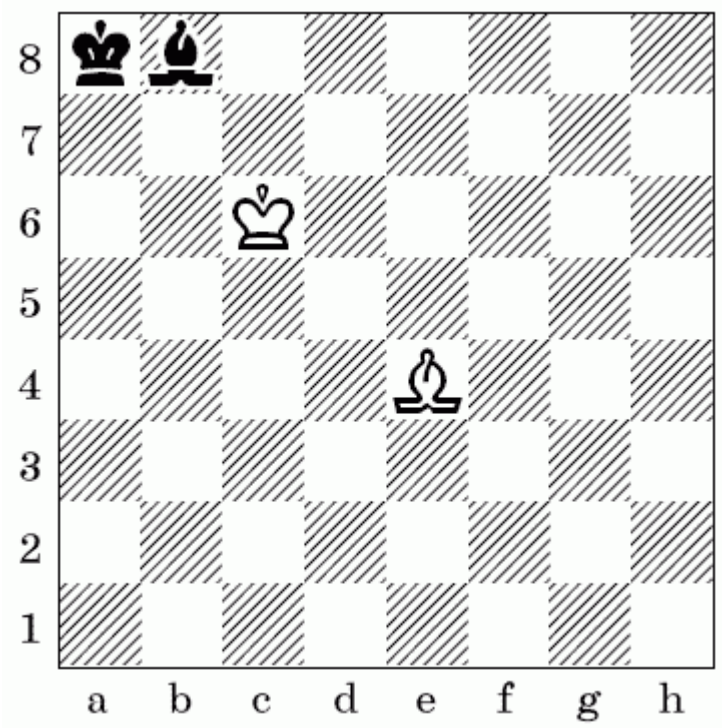
14. **1. c8♕ X** или **1. c8♗ X.**



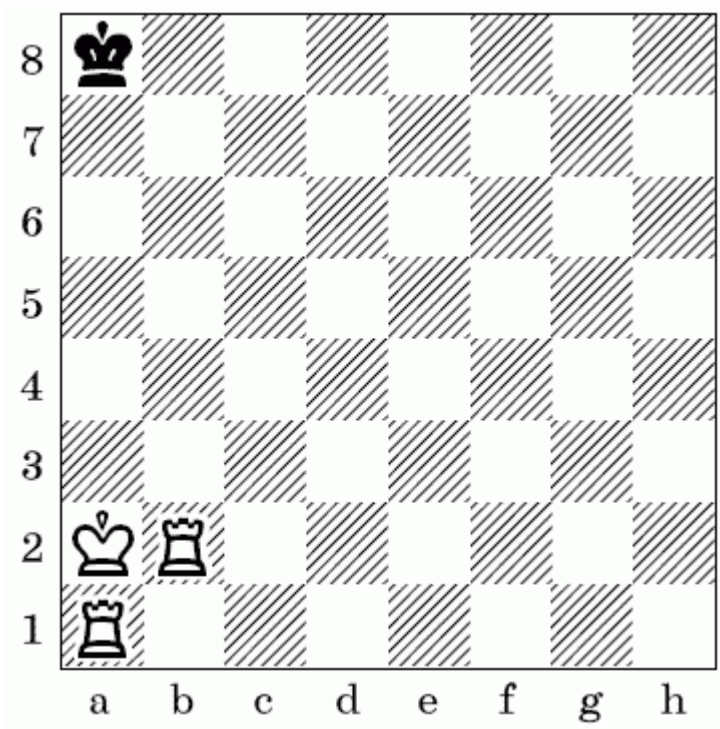
15. **1.bc♘X.**



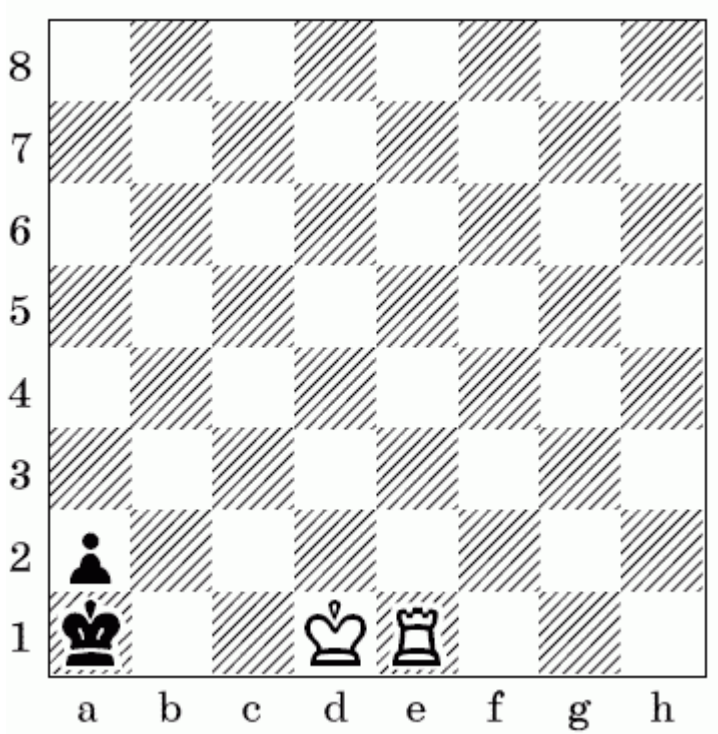
16. Здесь мат в один ход объявляется ходом короля **1.** ♔**c7X.**



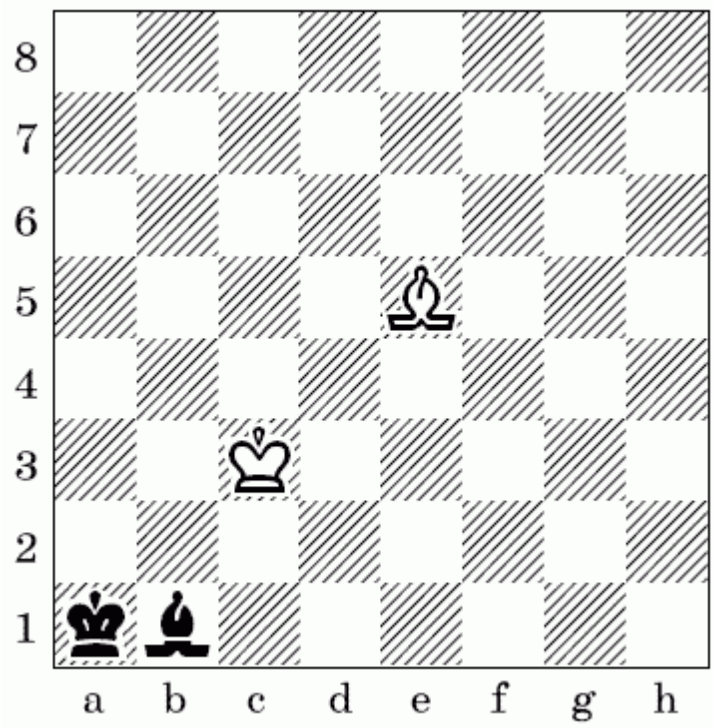
17. **1.** ♔**b6X.**



18. **1.** ♔**b1X.**



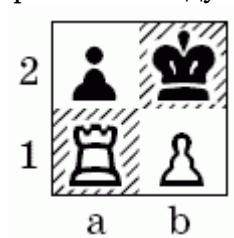
19. **1.** ♔**c2X.**



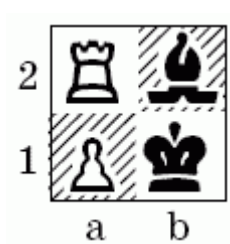
20. **1.** ♔**b3X.**

Если ребенку решение этих позиций дается с трудом, предложите ему поучиться ставить мат в один ход на фрагментах шахматной доски.

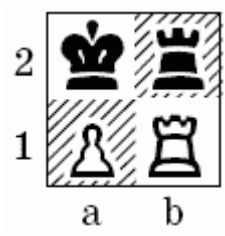
На фрагменте шахматной доски «две клетки на две» предложите малышу для решения следующие позиции:



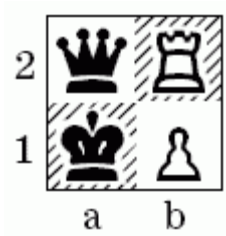
1. **1.ba**♕**X** или **1.ba**♖**X.**



2. **1. ab♕X** или **1.ab♖X.**

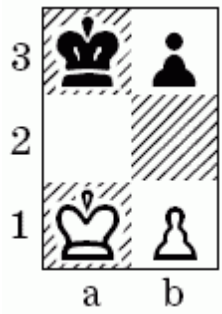


3. **1. ab♕X** или **1.ab♖X.**

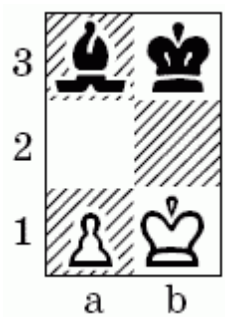


4. **1.ba♕X** или **1.ba♖X.**

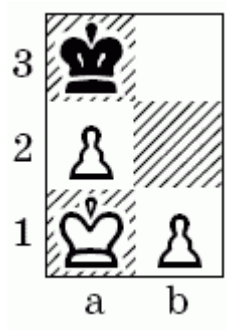
На фрагменте шахматной доски «две клетки на три» предложите малышу для решения следующие положения:



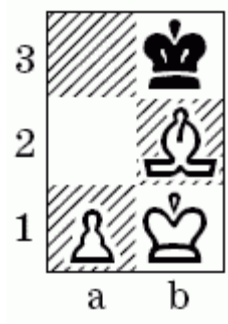
1. 1:**b2X.**



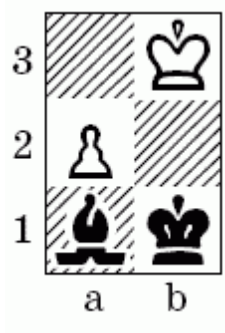
2. **1.** a**2** x.



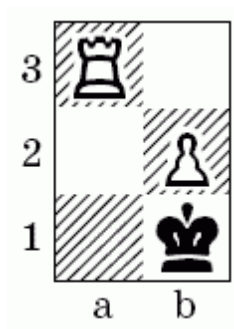
3. 1:**b2X.**



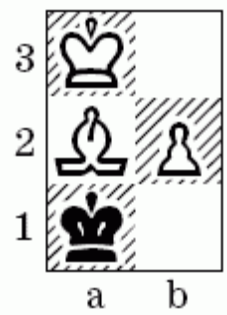
4. **1.** a**2** x.



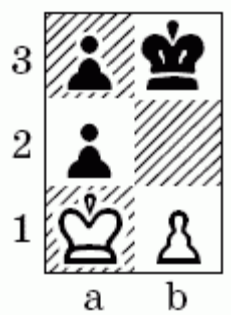
5. **1. a3** ♘**X.**



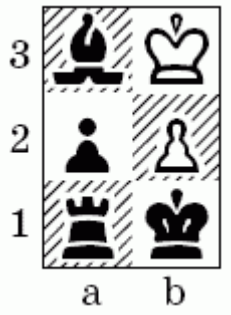
6. **1.b3** ♕**X** или **1.** b3 ♖**X.**



7. **1.b3♘X.**

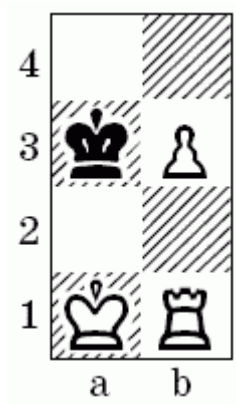


8. 1.**baX.**

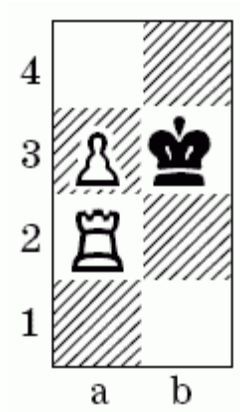


9. **1.ba♘X.**

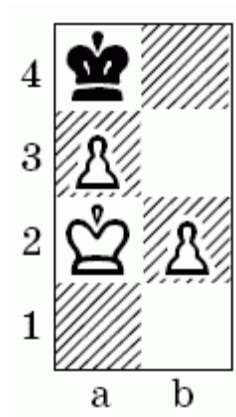
На фрагменте шахматной доски «две клетки на четыре» расставьте перед ребенком такие позиции:



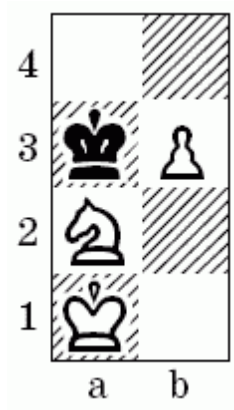
1. **1.b4♕X.**



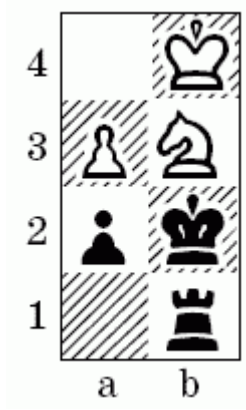
2. **1. a4♕X.**



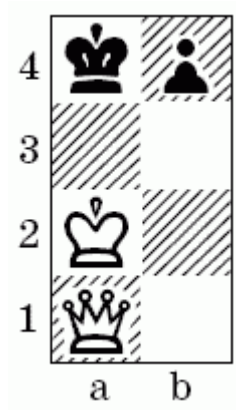
3. **1.b3X.**



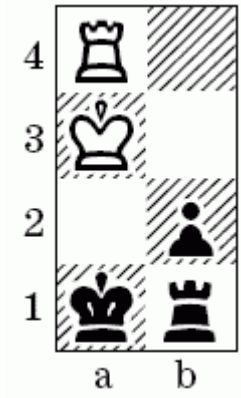
4. **1.b4♕X.**



5. **1.a4♘X.**

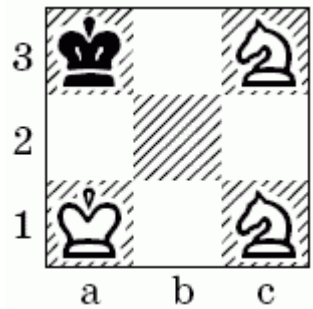


6. **1.♔b2X.**

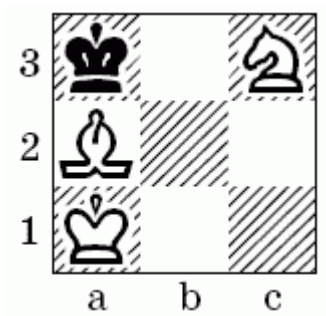


7. **1.** ♔**b3X** или **1.** ♔**b4X.**

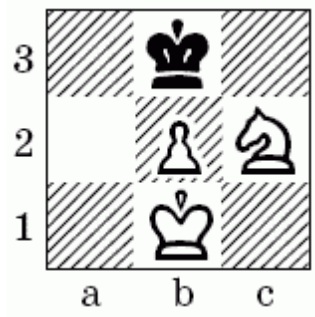
На фрагменте шахматной доски «три клетки на три» расставьте перед малышом такие положения:



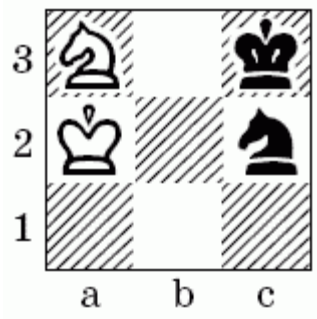
1. **1.** ♘**b1X.**



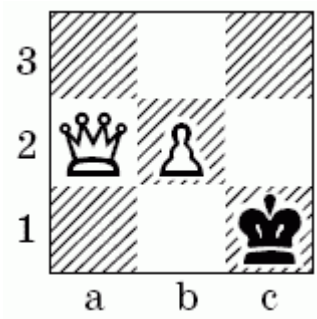
2. **1.** ♘**b1X.**



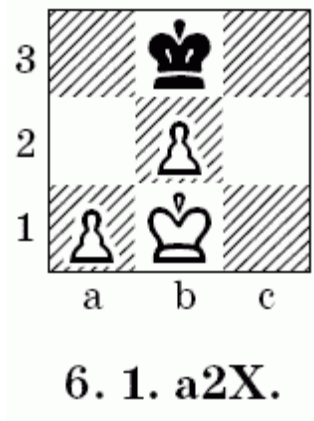
3. **1.♘a1X.**



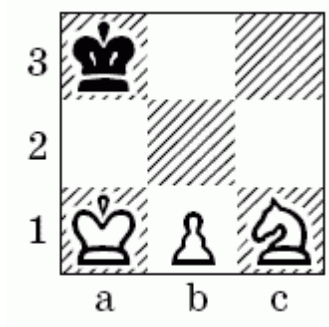
4. **1.♘b1X.**



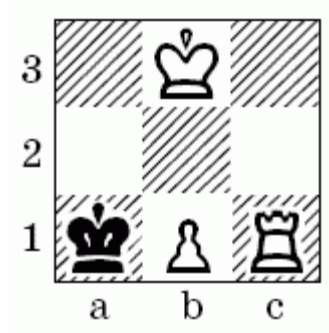
5. **1.b3♘X.**



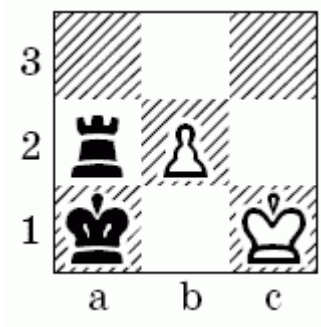
6. **1. a2X.**



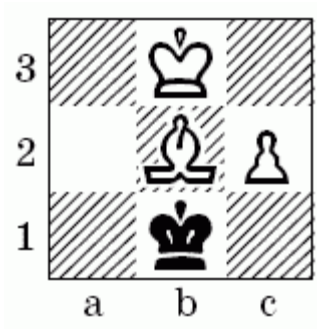
7. **1.b2X.**



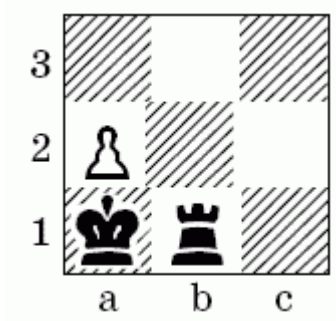
8. **1.b2X.**



9. **1.b3♘X.**

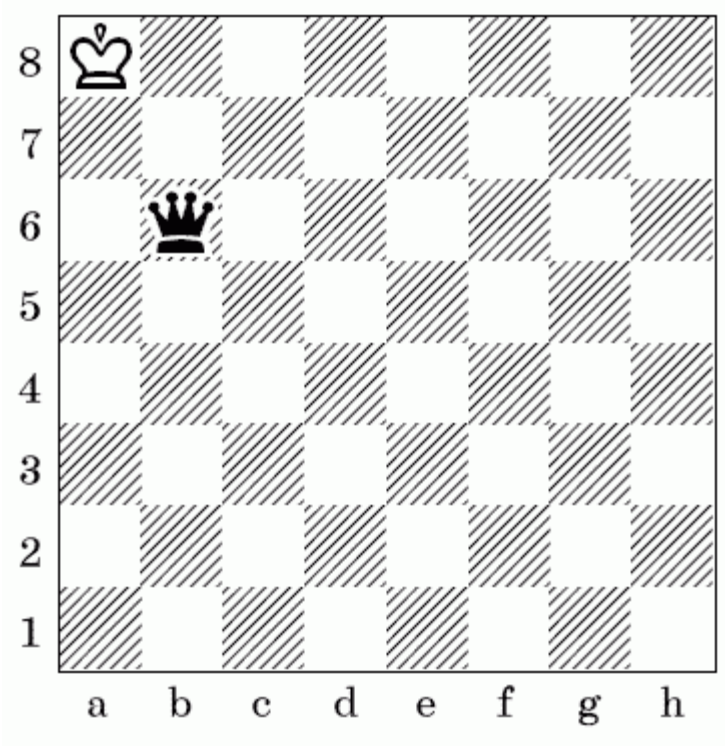


10. **1. c3♘X.**

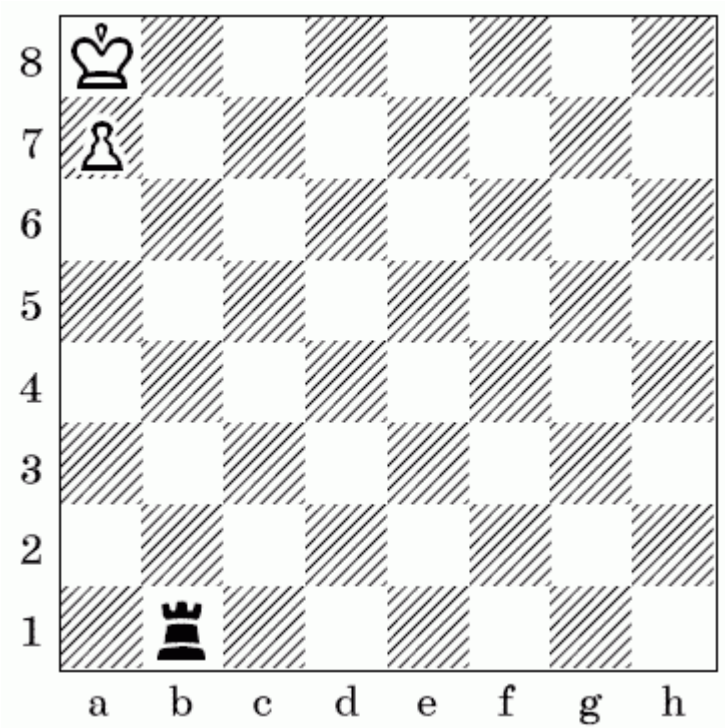


11. **1. a3♕X.**

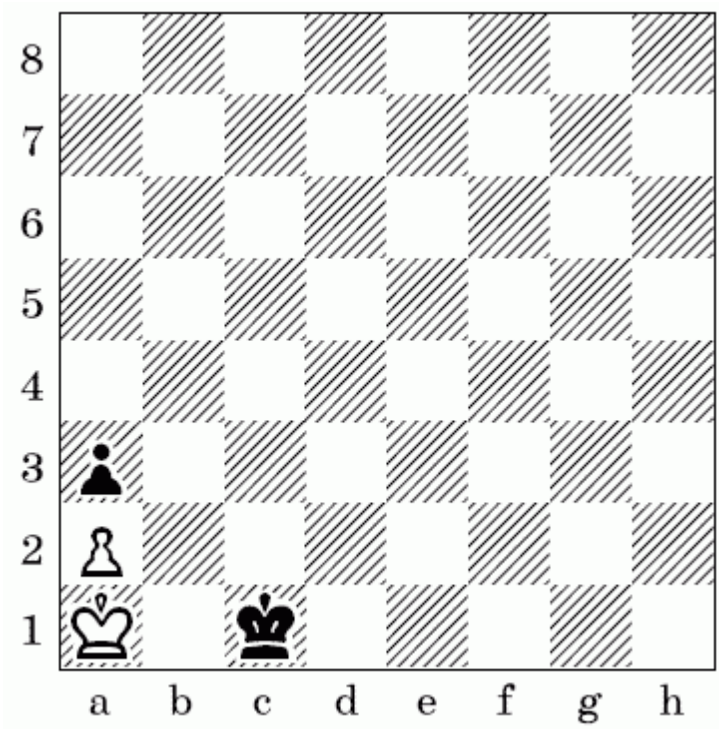
На фрагментах шахматной доски «три клетки на четыре» и «четыре клетки на четыре» подобные задания придумайте самостоятельно. В тексте основной сказки мы не давали такое понятие, как **пат**. Если при своем ходе ваш король не может сделать ни одного хода (и при этом он не стоит под шахом) и ни одна из других ваших фигур не может сдвинуться с места, это пат. Пат – одна из разновидностей ничьей. Если ни один из противников не может выиграть партию – она считается закончившейся вничью. Приведем типичные примеры пата:



1. Белый король не имеет ходов. Пат.



2. И здесь белым пат.



3. И тут белые запатованы.

И еще одно шахматное понятие достаточно сложно для восприятия малыша 3–5 лет – это **рокировка**. Рокировка – одновременный ход короля и ладьи. Если в данной партии ваши король и ладья еще не ходили и между ними нет других фигур, можно сделать рокировку. Выполняется она так: король прыгает через клетку по направлению к ладье, а ладья перескакивает через него и становится рядом. Например: белый король стоит на поле «e1», а ладья – на поле «h1» (о начальной расстановке фигур подробно будет сказано в последней главе). При выполнении рокировки король становится на поле «g1», а ладья – на поле «f1». Это короткая рокировка.

Если белый король стоит на поле «e1», а ладья – на поле «a1», то рокировка совершается так: король становится на поле «c1», а ладья – на поле «d1». Это длинная рокировка. Подобным же образом рокируют черные.

Итак, малыш получил первое представление о шахматах. Пора поиграть с ними по всему комплексу шахматных правил. Расставьте на доске ограниченное количество шахматных фигур и поиграйте с ребенком. Разыграйте положения со следующим

соотношением сил:

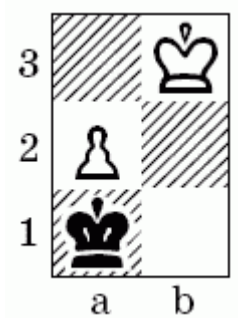
1. Король и ферзь против короля.
2. Король и ладья против короля.
3. Король и две пешки против короля и т. п.

Ребенок должен поиграть и за сильнейшую, и за слабейшую сторону.

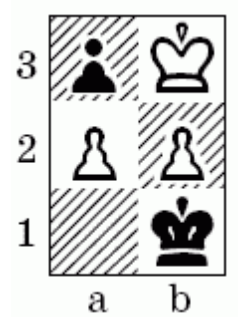
Объясните малышу, что мат легче всего объявить, если короля оттеснить на крайнюю линию или в угол (там у короля минимальная подвижность).

Следует признать, что даже подобные достаточно элементарные для взрослого положения вызывают огромные затруднения у малышей. Поэтому игру «на мат» с детьми 3–5 лет лучше вести на первых порах на фрагментах шахматной доски.

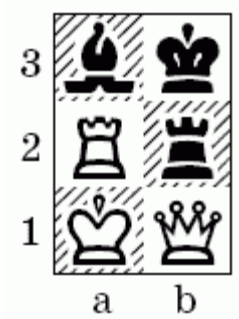
На фрагменте шахматной доски «две клетки на три» разыграйте следующие положения:



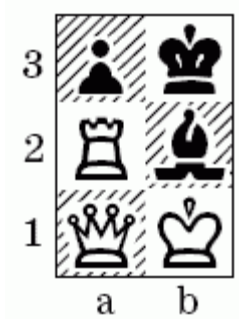
1. В два хода матует **1. a3** ♕+ **(1. a3** ♘ведет к пату, не выигрывает **1. a** 3 ♖ + и **1.a** 3 ♗) ♔**b1 2.**♕**a2X** или **2.**♕**b2X.**



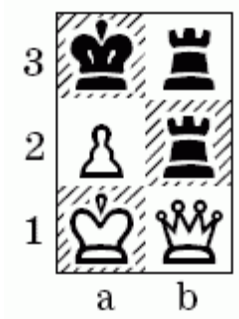
2. Решает **1.ba** ♕**!** (дольше и замысловатее путь к победе после **1.ba** ♗**– 1... ♔a1 2** ♗**b2+** ♔**b1 3. a3** ♘**X**; а все остальное приводит лишь к ничьей. **1.ba** ♖**?** ♔**a1**, белым пат: **1.**♔**:a3? ♔a1 2.b3** ♕, черным пат) **1... ♔a1 2.**♕**b2X.**



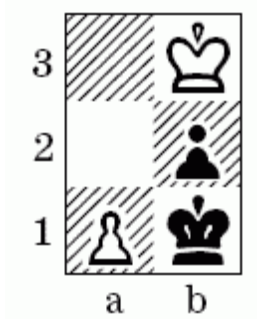
3. У белых два красивых пути к победе: **1.♖:a3+! ♔:a3 2.♕:b2X** и **1.♖:b2+ ♗:b2+ 2.♕:b2X.**



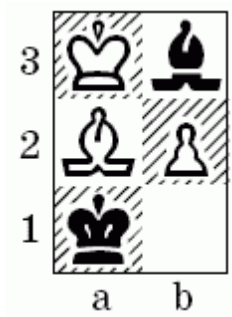
4. Хорошо и **1.♖:a3+! ♗:a32.♕a2X**, и **1.♖:b2+! ab2.♕a2X** (или**2.♕:b2X**).



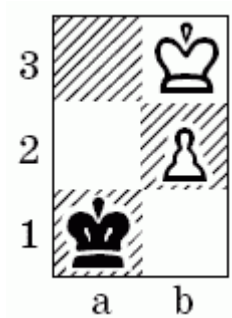
5. Здесь **1.♕:b2+? ♖:b2** приводит к пату. Выигрывает**1.ab♕** + (или **1.a** b♖ +) **♔:b3 2.♕:b2X** или **1…** ♖:b**3. 2.♕a2X.**



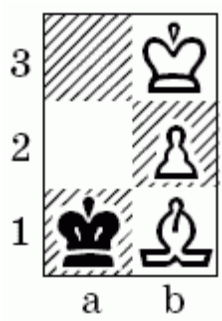
6. Быстрее всего приводит к победе **1.a2!** ♔**a1 2.a3** ♕+ ♔**b1 3.**♕**a2X** (или **3.**♕**:b2X**).На ход дольше сопротивляются черные после 1**.ab**♔**a1 2.**♔**a3** ♔**b1 3.b3** ♕+ ♔**a1 4.**♕**a2X** (или **4.**♕**b2X**).



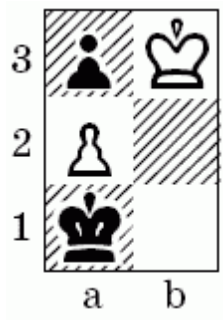
7. Если бы белые здесь попытались красиво добиться победы путем **1.**♗**b1?**, то их надежды оправдались бы лишь в случае очевидного **1...** ♔**:b1? 2.**♔**:b3** ♔**a1 3.**♔**a3** ♔**b1 4.b3** ♕+, мат следующим ходом. Но черные добьются ничьей эффектным **1...** ♗**a2!!**, ведь **2.**♗**:a2** приводит к пату. Нельзя играть и **1.**♔**:b3?** Тут черным пат. Выигрывает **1.**♗**:b3** ♔**b1 2.**♗**a2+** ♔**a1 3.b3** ♘**X** (длиннее дорога к успеху после **3.**♗**b1** ♔**:b1 4.b3** ♕+).



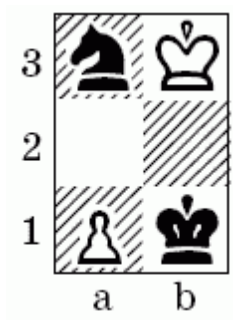
8. Простое положение. Решает **1.**♔**a3** ♔**b1 2.b3** ♕+, и мат следующим ходом.



9. Надо играть **1.♔a3!** (но не **1.♗a2**, пат) **♔:b1 2.b3** ♕+**,** и мат на следующем ходу.

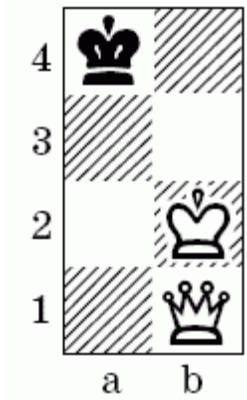


10. Выигрывает **1.♔:a3 ♔b1 2.♔b3 ♔a1 3.a3** ♕+ **♔b1 4.♕a2X** (или **4.♕b2X**).

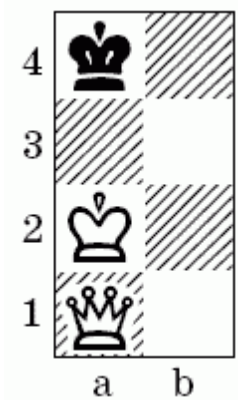


11. К победе ведет **1. a2!** (но не **1.♔:a3? ♔:a1**, и дело сводится к ничьей) **♔a1 2.♔:a3 ♔b1 3.♔b3 ♔a1 4. a3** ♕+, и мат следующим ходом.

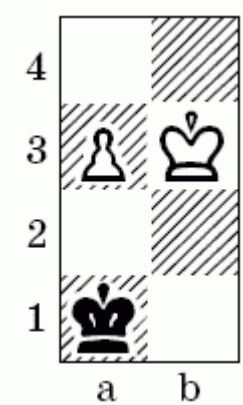
Как вы уже убедились, разыгрывание даже этих элементарных положений дается детям с трудом. Поэтому помещенные ниже положения лучше разыгрывать с детьми 5 лет и старше (и одаренными детьми 3–4 лет). На фрагменте шахматной доски «две клетки на четыре» разыграйте с ребятами следующие позиции:



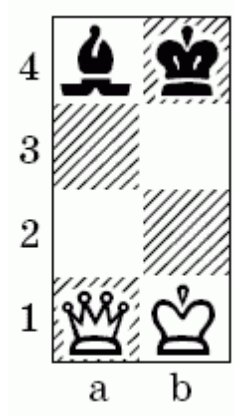
1. **1.♕a2+ ♔b4 2.♕a3X** или **2.♕b3X.** Выигрывает и **1.♕a1+ ♔b4 2.♕a3X.** А вот **1.♔a2** приводит к пату; не дает победы и **1.♔a1 ♔a3 2.♕b2+ ♔a4 3.♕a2+ ♔b4 4.♔b2**, пат.



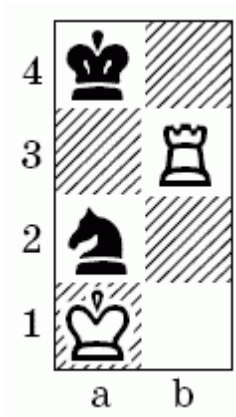
2. Лишь **1.♔b2+!** гарантирует победу: **1... ♔b4 2.♕a3X.** В то же время **1.♕b2** и **1.♕b1** ведут к пату, а **1.♔b1+** после **1... ♔b3!** приводит к ничьей.



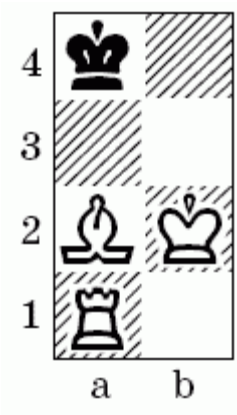
3. В два хода матует **1. a4 ♕+ ♔b1 2.♕a2X.**



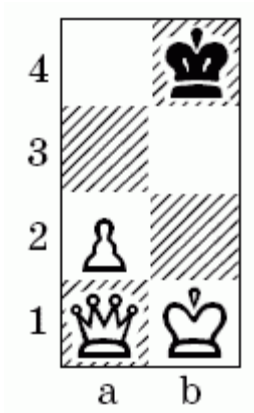
4. Быстрее всего выигрывает **1.** ♔**b2!** ♗b3 **2.** ♕**a3X.**



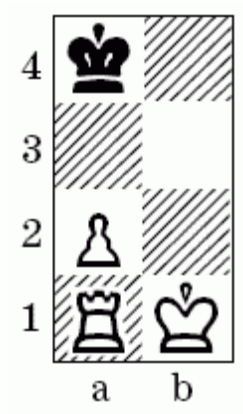
5. К выигрышу ведет лишь замечательный ход **1.** ♔**b2!!** (не **1.** ♔**:a2**, пат) ♘**b4 2.** ♖**a3X!**



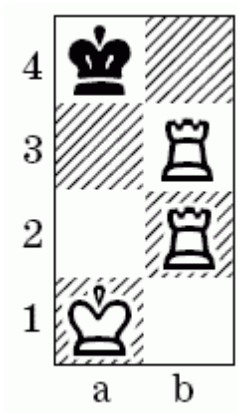
6. Здесь должно последовать **1.** ♗**b3**++ (двойной шах) ♔**b4 2.** ♖**a4X.**



7. В этом положении неосторожный ход **1.a3+?** упустит победу из-за **1... ♔a4!** (но не **1... ♔b3 2.a4 ♕X**), так как теперь любой ход белых приводит к пату. Проще всего к победе приводит **1.♕b2+ ♔a4 2.♕b3X.**

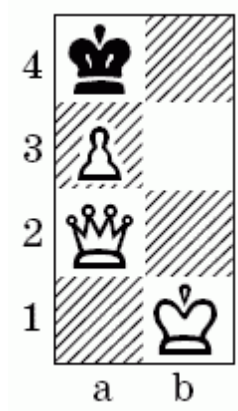


8. В два хода решает **1. a3 ♔b3 2. a4 ♕X.**

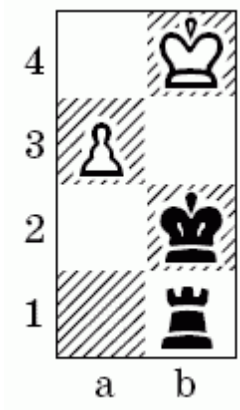


9. Чтобы добиться успеха, белым надо перегруппировать

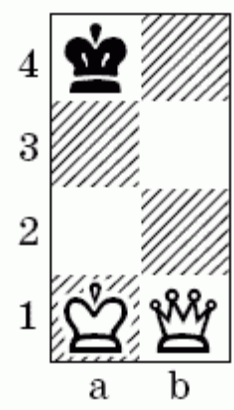
ладьи: **1.** ♖**b4+! ♔a3 2.** ♖**2** b3**X.**



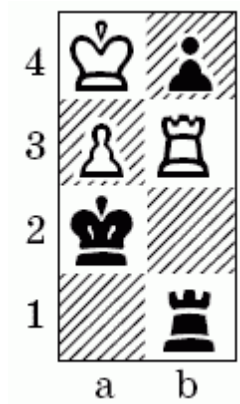
10. Выигрывает **1.** ♕**a1!!** (вкрадчивый ход) **♔b3 2. a4** ♕**X.**



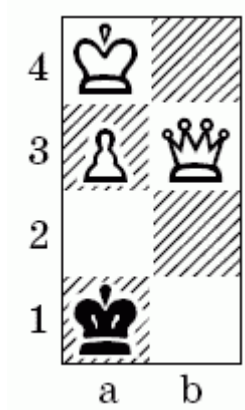
11. Решает **1. a4** ♕ ♖**a1 2.**♕**b3X.**



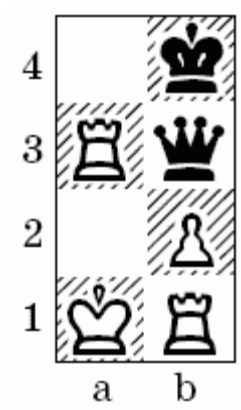
12. Лишь тонко лавируя королем, можно победить в этом положении: **1.** ♔**b2!! ♔b4 2.** ♔**a2+! ♔a4 3.** ♕**b3X.**



13. Здесь выигрывает только изящное **1. ab♘+!! ♔a1 2.♖a 3 + ♔b2 3.♖a2X.**

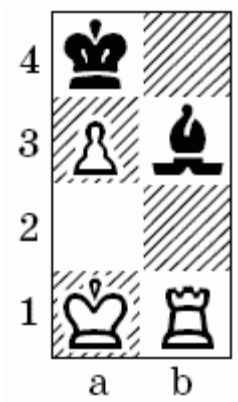


14. Путь к победе лежит через жертву ферзя: **1.♕b1+!!** (самое быстрое; плохо **1.♕b2+? ♔:b2 2.♔b4 ♔a2 3. a4 ♕+ ♔b2** с ничьей) **♔:b1 2.♔b3! ♔a1 3.a4 ♕+ ♔b1 4.♕a2X.**

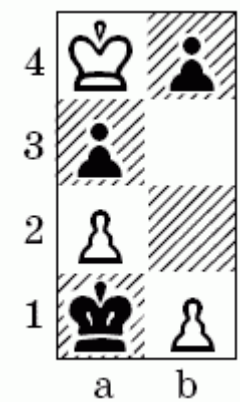


15. Очевидное **1.♖:b3+? ♔:b3** приводит к пату. Надо играть **1.♖a2!**, и теперь черных не спасает ни **1... ♕:b2+ 2.♖**b: b**2X**, ни

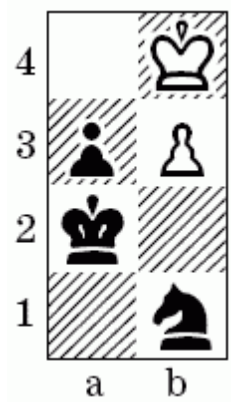
1… ♕a32:ba+ + ♔a4 3.♖b4X, ни **1… ♕a4 2.♖:a4+ ♔b3! 3.♖b4+! ♔:b44:b3 ♔a3 5.b4 ♕X**, ни **1… ♕:a2+ 2.♔:a2 ♔a4 3.b3+ ♔b4 4.♔a1! ♔a3 5.b4 ♕X.**



16. Слаженные действия белого короля и ладьи помогают добиться победы: **1.♔b2 ♗a2 2.♖a1! ♗b3 3.♔b1! ♗a2+4.♖:a2! ♔b3 5.a4 ♕X.**

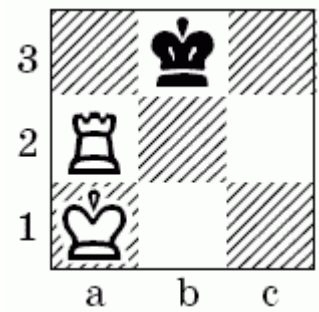


17. Очень трудное положение. Выигрывает **1.♔:b4 ♔b2!! 2.♔a4 ♔a1!! 3.♔b3!! ♔:b1 4.♔:a3 ♔a1 5.♔b3 ♔b1 6.a3 ♔a1 7. a4 ♕+ ♔b1 8.♕a2X.**

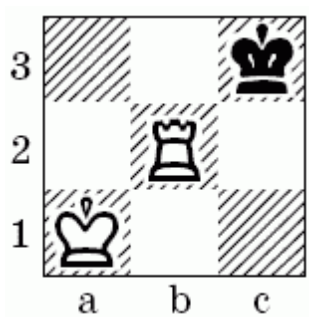


18. Еще один сложный случай. Белым следует продолжать **1.♔a4 ♔b2 2.b4 ♕+ ♔a2** (слабее **2... ♔a1 3.♔b3 a2 4.♕a4 ♘a3 5.♕:a3**, и мат следующим ходом) **3.♕b3+ ♔a1 4.♔b4 a2 5.♔a4 ♘a3 6.♕b4** (на ход дольше продлится партия после **6.♕:a3 ♔b1 7.♕b4+! ♔a1 8.♔b3 ♔b1 9.♔a3+ ♔a1 Ю.♕b2X**) **♘b1 7.♔b3 ♘a3 8.♕:a3 ♔b1 9.♕b2X** или **9.♕:a2X.** К тем же вариантам приводит **1... ♔a1 2.b4 ♕♔a2**, так как **2...a2** проигрывает еще быстрее **—3.♔b3! ♘a3 4.♕:a3** с матом.

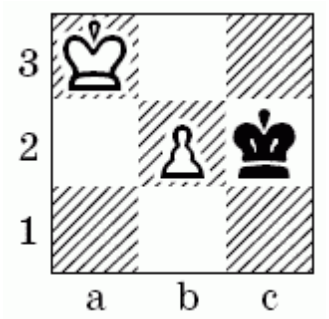
На фрагменте шахматной доски «три клетки на три» разыграйте с ребенком такие позиции:



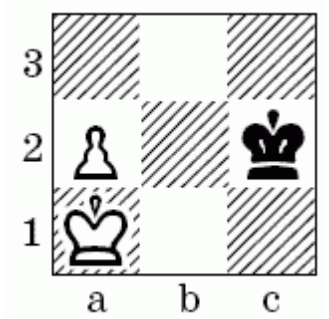
1. Быстрее всего выигрывает **1.♔b1! ♔c3 2.♖a3X.** Дети обычно побеждают не сразу, например: **1.♖b2+ ♔c3 2.♖b1 ♔c2 3.♔a2 ♔c3 4.♖c1X.**



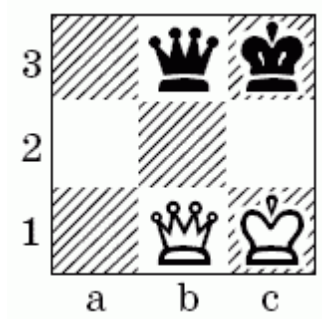
2. Здесь нельзя первый ход делать королем ввиду пата. Можно играть и **1.♖a2 ♔b3 2.♔b1 ♔c3 3.♖a** 3**X**, и 1.♖**b**1 ♔**c2 2.♔a2 ♔c3 3.♖c1X.**



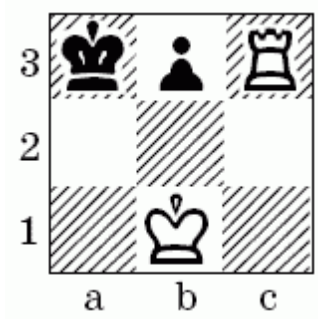
3. Здесь все ясно без комментариев: **1.b3** ♕ + ♔**c1 2.**♕**b2X.**



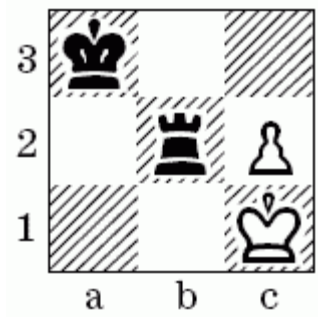
4. Тут нельзя продолжать **1. a3** ♕**?**, пат. К мату в два хода приводит **1.a3** ♖**!** ♔**c1 2.**♖c3**X.**



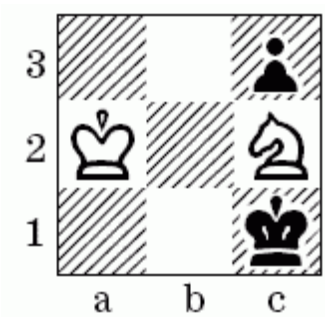
5. Решает **1.**♕**a1** + ♕**b2** + **2.**♕**:b2X.**



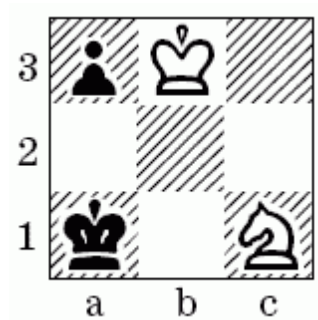
6. Пикантно выигрывает **1.♖c1!!b2 2.♖c3X.**



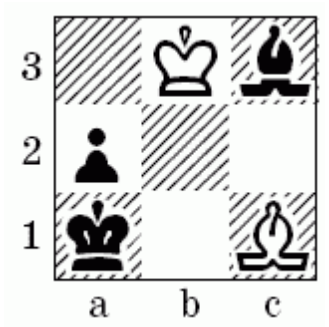
7. К победе ведет **1. c3 ♕+ ♔a2 2.♕:b2X** или **1... ♖b3 2.♕a1X.**



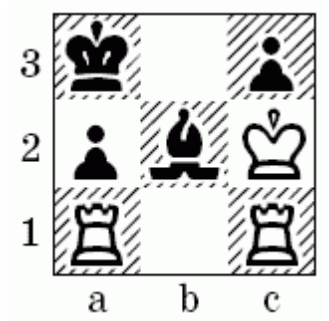
8. Выигрывает парадоксальное **1.♘a1! c2 2.♘b3X.**



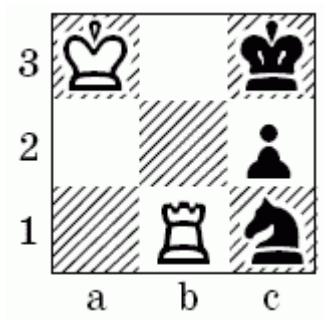
9. Взять пешку? Но тогда получается несложная ничья. В два хода матует умопомрачительное **1. ♔c2!! a2 2. ♘b3X.**



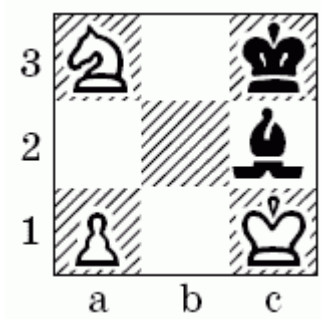
10. Белые играют на цугцванг **1. ♔c2!!** и выигрывают **1... ♗b2 2. ♗:b2X.**



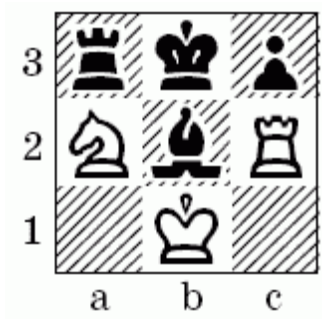
11. Выигрывает только лукавое **1. ♖cb1! ♗:a1 2. ♖b3X.**



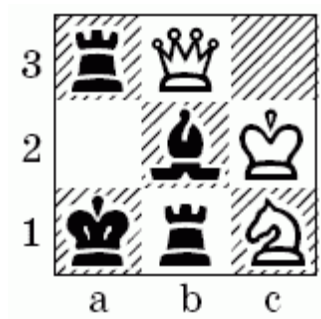
12. Белым следует играть **1. ♖b2!**, и мат ладьей на поле «b3» неотвратим.



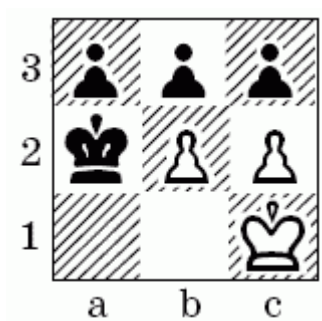
13. После **1. a2!** неизбежно последует мат конем с поля «b1».



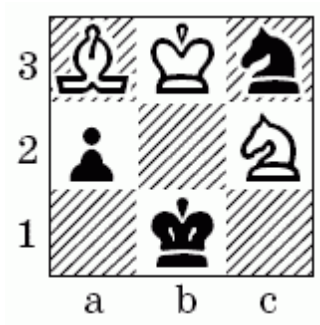
14. Обычно дети с превеликим трудом находят красивый маневр: **1.♖:c3+!!** ♗:c3**2.♘c1X.**



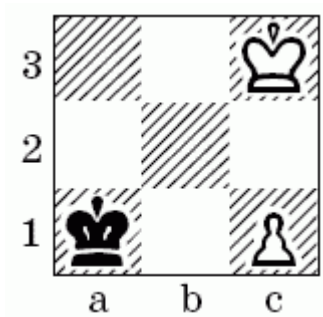
15. Здесь чашу весов в пользу белых склоняет комбинация на тему «спертый мат»: **1.♕a2+!!** ♖**:a2 2.♘b3X!**



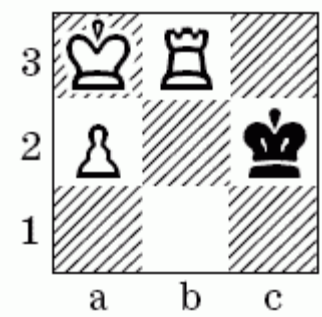
16. Только **1.bc ♘+!** гарантирует победу белым. После **1... ♔a1** сразу матует **2.cb♘X.** Этот второй ход дети обычно не находят, ограничиваясь **2.cb♕a2 3.♕b2X.** Заметим, что проигрывало **1.bc ♕?b2+ 2.♕:b2+** ab x.



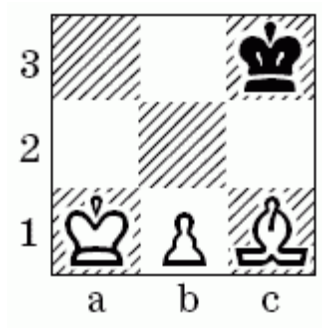
17. Выигрывает неожиданное **1.♘a1!! ♔:a1 2.♔c2 ♘b13.♗b2X.**



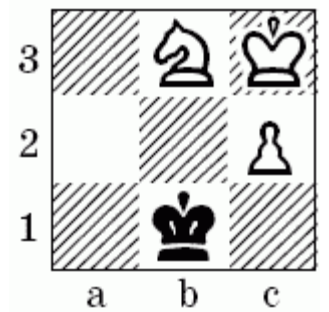
18. Естественное **1.c2?** неожиданно приводит к пату после **1... ♔a2!** Правильно **1.♔b3!** (неудачно **1.♔c2 ♔a2 2.♔c3 ♔b1 3.c2 ♔a2!**, пат) **♔b1 2. c2 ♔c1** (или **2... ♔a1**) **3.c3 ♕+ ♔b1 4.♕b2X.**



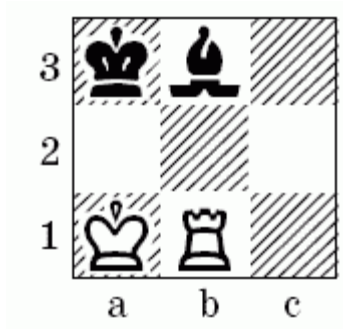
19. Выигрывает изящная жертва ладьи: 1.**♖b1!**(сохранить ладью не удается – **1.♖b2+ ♔c1! 2.♖**b3 **♔c2** ведет к повторению ходов, а **2.♔b3** – к пату) **♔:b1** (сразу проигрывает **1... ♔c3 2.♖c1X)2.♔b3 ♔a1 3. a3 ♕+ ♔b1 4.♕b2X.**



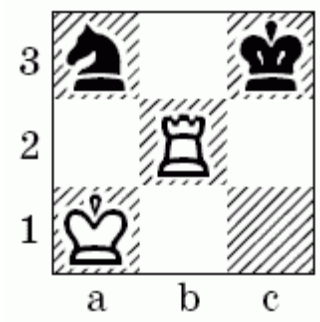
20. Путь к победе не прост. Так, **1.b2+? ♔b3 2.♔b1** и **1.♔a2** ведет к пату, а **1.♗b2+ ♔b3 2.♗c1 ♔c3** – к повторению позиции. Надо играть **1.♗a 3! ♔b32:b2! ♔c2 3.♔a2 ♔c1 4.b3 ♕X.**



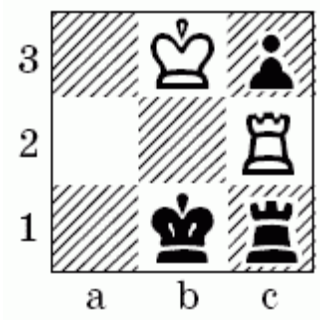
21. У белых два возможных первых хода: **1.♘a1** и **1.♘c1**, и первое впечатление, что в обоих случаях белые выигрывают без проблем. Однако на **1.♘a1?** последует неожиданное и сильное **1... ♔a2!! 2.♘b3 ♔a3! 3.♘c1**, пат. Правильно **1.♘c1! ♔:c1 2.♔b3 ♔b1 3.c3 ♖!**(к пату приводит **3.c3 ♕??**) **♔a1 4.♖c1X.**



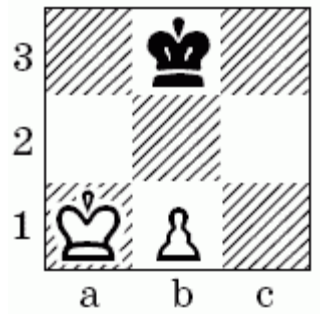
22. Надо играть **1.♖b2** (централизация), черным приходится отдавать слона, и мат достигается не позднее четвертого хода.



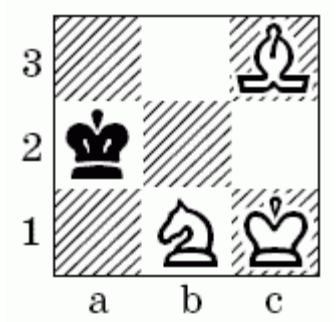
23. Здесь лишь к повторению ходов приводит **1.♖a2 ♔b32.♖b2+ ♔c3.** Решает **1.♔a2! ♘b1** (не лучше **1... ♘c2 2.♖b3X)2.♖:b1 ♔c2 3.♖a1 ♔c3 4.♖c1X** или **3.♖b3 ♔c14.♖**c3**X.**



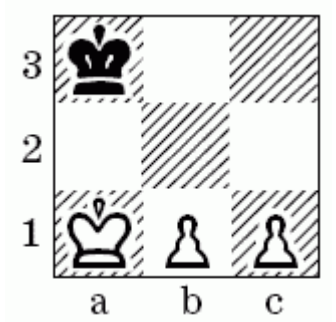
24. Как это ни парадоксально, но белые выигрывают! **1.♖a2!! c2 2.♖b2+ ♔a1 3.♔a3 ♖b1 4.♖a2X!** Экстраординарно.



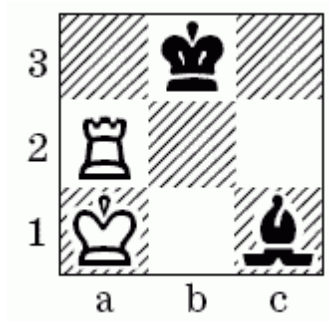
25. Поучительно побеждают белые и в этом положении: **1.b2 ♔c2 2.♔a2 ♔c1** 3.b3 ♖(но не **3.b3 ♕?** пат) **♔c2 4.♖a** 3 или **4.♖b1**, и мат следующим ходом. Хорошо и **3.♔a3**, и черные беззащитны от **4.b3 ♕+** и **5.♕b2X.**



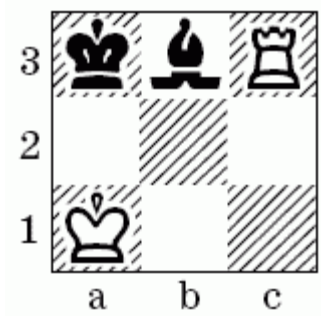
26. Это положение очень трудно для разыгрывания детям. Немногие из них смогут найти верное решение: **1.♗b2!** (**1.♔c2?**, пат) **♔b3 2.♗a3!! (2.♘c3?**, пат, а **2.♘a3** удлиняет путь к победе) **♔a2 3.♔c2! ♔a1 4.♗b2+! ♔a2 5.♘c3X.**



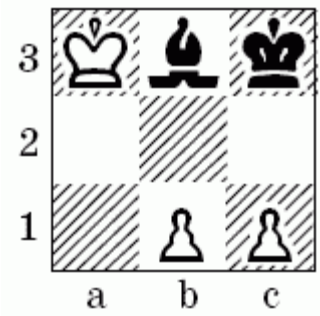
27. Выигрывает **1.b2+** (но не **1.c2?**, пат) **♔b3 2.c2+!** (**2.♔b1?**, пат) **♔:c2 3.♔a2**, и далее как в позиции 25.



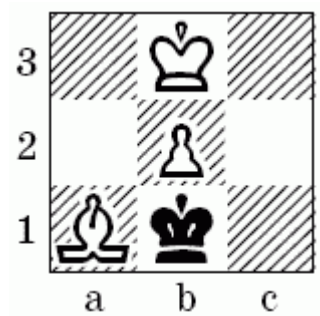
28. Надо играть **1.♔b1 ♗a** 3 **2.♖c2!** (но не **2.♖a1? ♗b2 3.♖a2 ♗c1!!** с ничьей), черные теряют слона и получают мат не позднее шестого хода.



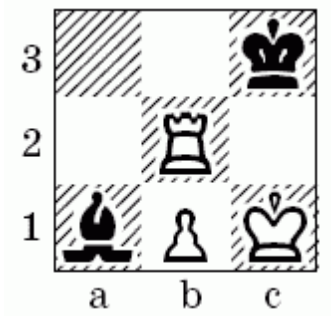
29. После **1.♖c1!** (не**1.♔b1?**, пат) белые матуют не позже шестого хода. Например: **1... ♗a2 2.♖c2!** ♗b3 **3.♖b2!** ♗**a2 4.♖:a2+** ♔**b3 5.♔b1** ♔**c36.♖a** 3**X.**



30. Выигрывает **1.c2!** (но не **1.b2+** ♔**c2**, пат) ♗**a2!** (если**1...** ♗**:c2**, то **2.b2X**) **2.b2+! ♔:c23.♔:a2** с матом не позднее шестого хода.

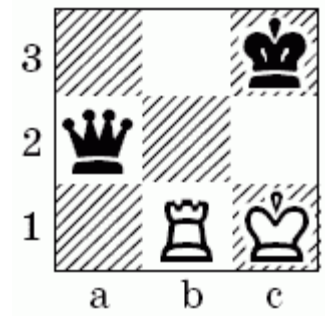


31. К победе ведет **1.♔c3!!** (но не **1.♔a3? ♔:a1**, и теперь **2.b3** ♕или **2.** b3 ♖приводит к пату) ♔**c1!!** (слабее**1... ♔:a12.** b3 ♖с быстрым матом) **2.b3** ♘**+!! ♔b1 3.♗b2** ♔**a2 4.♘c1+** ♔**b1 5.♗a** 3 ♔**a1 6.♔b3** ♔**b1 7.♘a2** ♔**a1 8.♗b2+** ♔**b19.♘c3X** – большая игра на маленькой доске!

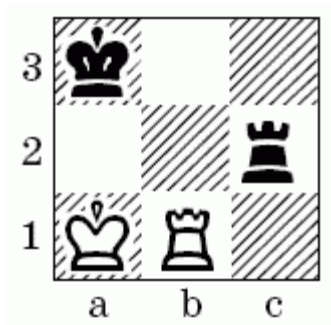


32. Выигрывает **1.♖c2+!** (избегая западни: если **1.♖a2?**, то **1... ♗b2+! 2.♖:b2**, пат) **♔b3**, и теперь возможны два красивых варианта: **2.♖a2 ♗c** 3 **3.b2!! ♔:a2 4.bc ♖! ♔a1 5.♖a3X** и **2:b2 ♔a2 3.b3 ♕+! ♔:b3 4.♔b1 ♗**c3**5.♖a2!** с победой.

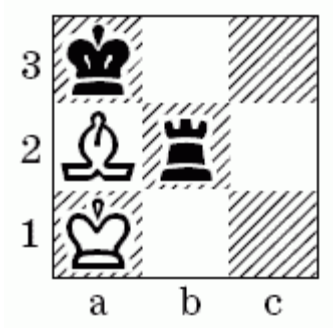
Разыграйте и несколько поучительных положений, где белым надо добиться ничьей:



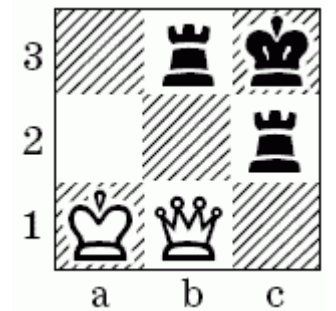
1. После **1.♖b3+!** чем бы черные ни брали ладью, пат неизбежен.



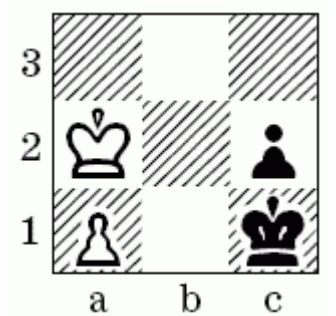
2. Правильно **1.♖b2! ♖:b2**, пат.



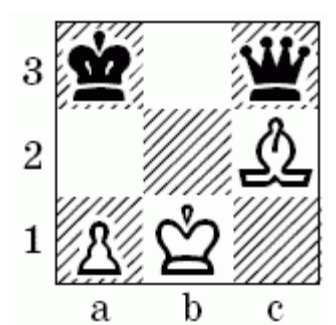
3. Ничью гарантирует блестящее **1.♗b3!!**



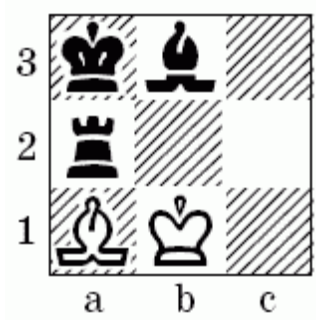
4. Неожиданное **1.♕b2+!** позволяет белым спастись патом.



5. Следует играть **1.♔b3! ♔b12.a2 c1 ♕3.a3 ♘+!!** (но не **3. a3** ♕из-за **3... ♕c2X**) **♔a1 4.♘c2+ ♔b1 5.♘a3+** с вечным шахом.



6. Здесь проигрывает и **1. a2?** ♕**b2X**, и **1.** ♔**c1?** ♕**:a1 + 2.** ♗**b1** ♕**b2X.** Но отчаянное **1.** ♗**b3!!** позволяет белым свести партию к ничьей. Например: **1...** ♔**:b3 2.a2 +** ♔**a3**, пат, или **1...** ♕**:b3 + 2.** ♔**c1** ♕**c3 + 3.** ♔**b1** ♕**b3 + 4.** ♔**c1**, и черные не могут усилить позицию, ведь и **4...** ♕**a2**, и **4...** ♔**a2** ведет к пату.



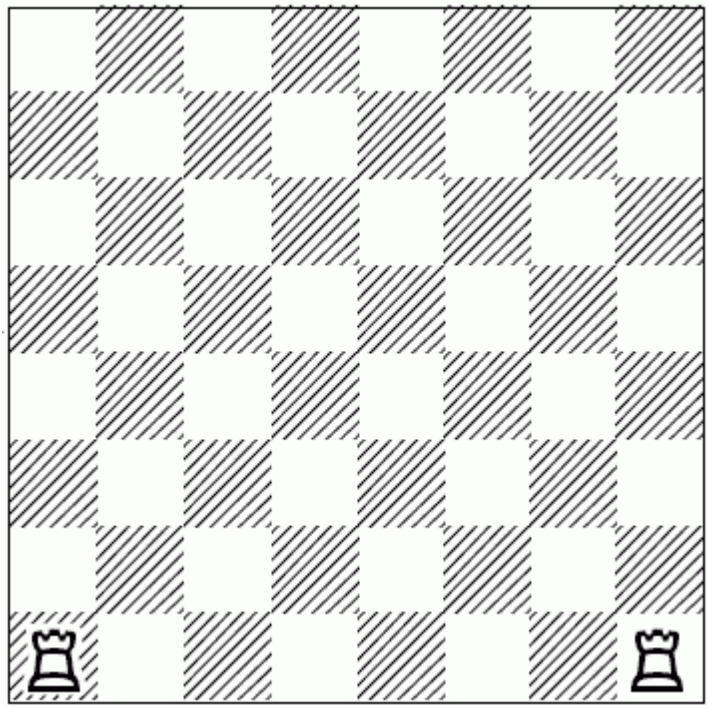
И наконец одна из самых удивительных позиций – 7. После прозаического хода **1.** ♗**c** 3 как бы черные ни играли, им не выиграть. Например: **1...** ♖**c2 2.** ♗**a1** ♖**a2 3.** ♗**c3** ♗**c2 + 4.** ♔**c1** ♔**b3 5.** ♗**b2!** ♗**b1! 6.** ♗**a1!!** ♗**c2 7.** ♗**b2** ♗**b1 8.** ♗**a1!** ♖:a1, пат. Или **4...** ♗**b1! 5.** ♗**b2 +** ♔**b3 6.** ♗**a1!!** ♗**c2 7.** ♗**b2** ♖**:b2**, пат.

Глава 30
Начальное положение

– Теперь вы знаете правила шахматной игры и можете играть всеми фигурами, – сказал Незнайка.

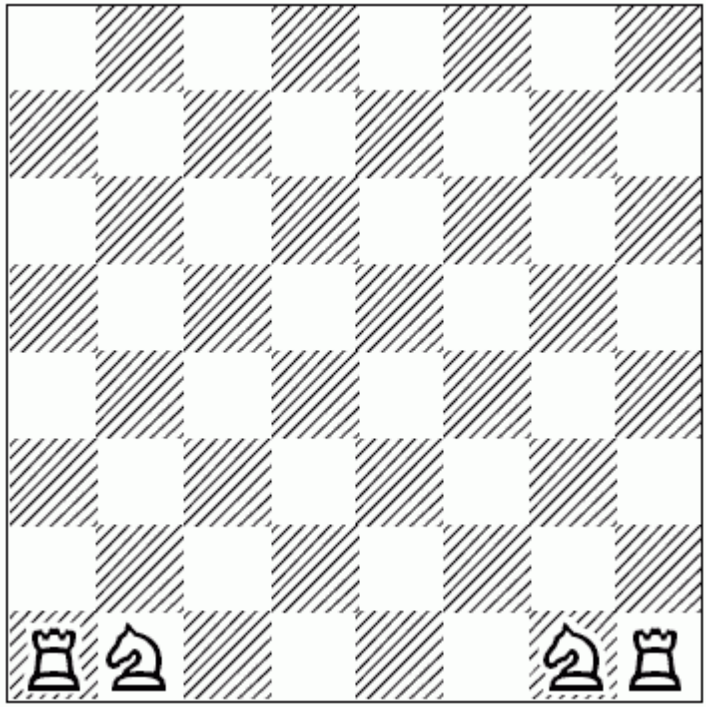
– Ура! – обрадовались человечки. – А как все фигуры расставляются перед игрой?

– Сейчас покажу, – проговорил Незнайка, поставил в нижние углы две белые ладьи и в рифму добавил: – Я смотрю на первый ряд, по краям ладьи стоят.



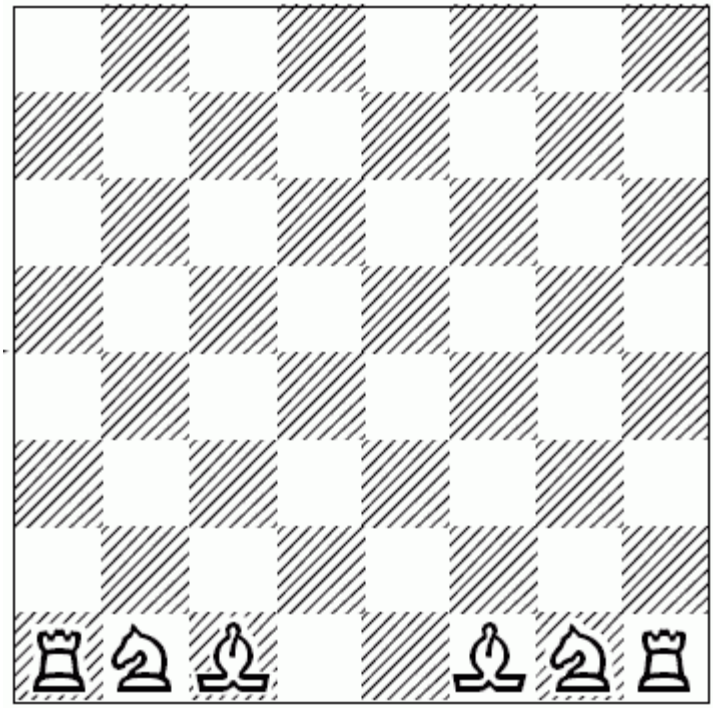
По соседству с ладьями на первой линии Незнайка расположил белых коней.

– Рядом вижу я коней, нет фигуры их хитрей, – сказал он.

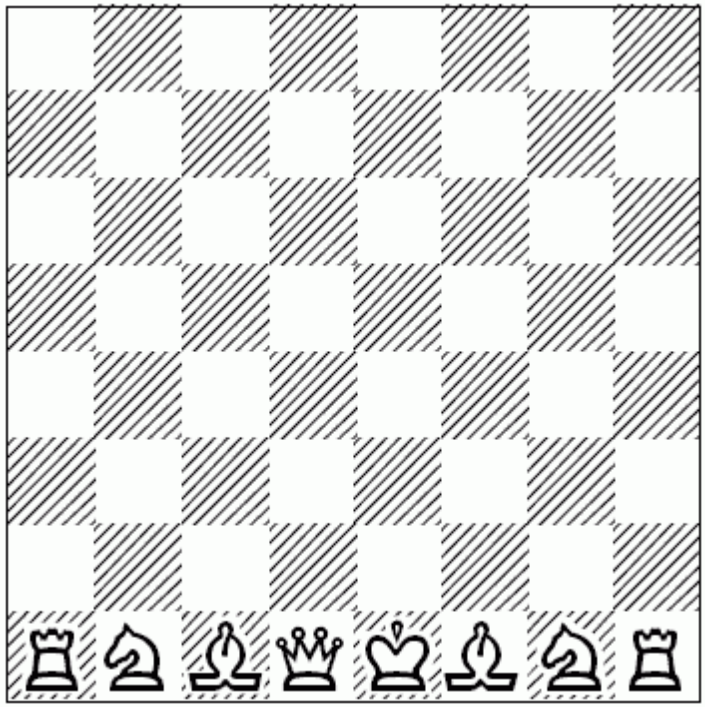


Затем на шахматную доску вскарабкались белые слоны и встали на первой линии около коней.

– Меж коней заключены наши храбрые слоны, – заметил Незнайка.



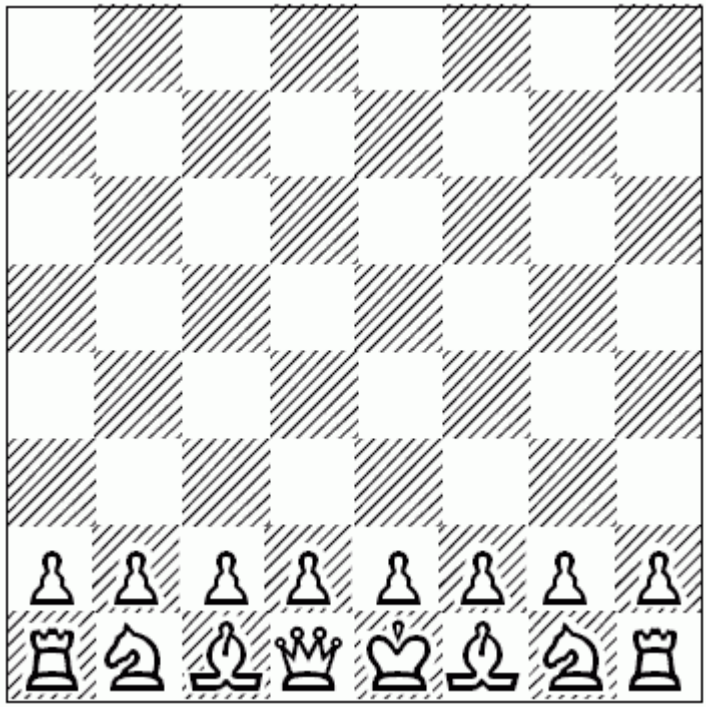
Остались на первой линии только две свободные клетки. На белой клетке расположился белый ферзь, а на черной клетке – белый король. – И еще два поля есть, а на них король и ферзь, – пояснил Незнайка. – Запомните: белый ферзь всегда стоит на белом поле. Шахматисты говорят так: «Ферзь любит свой цвет».



– А пешкам места не хватило, – огорчился Чиполлино.

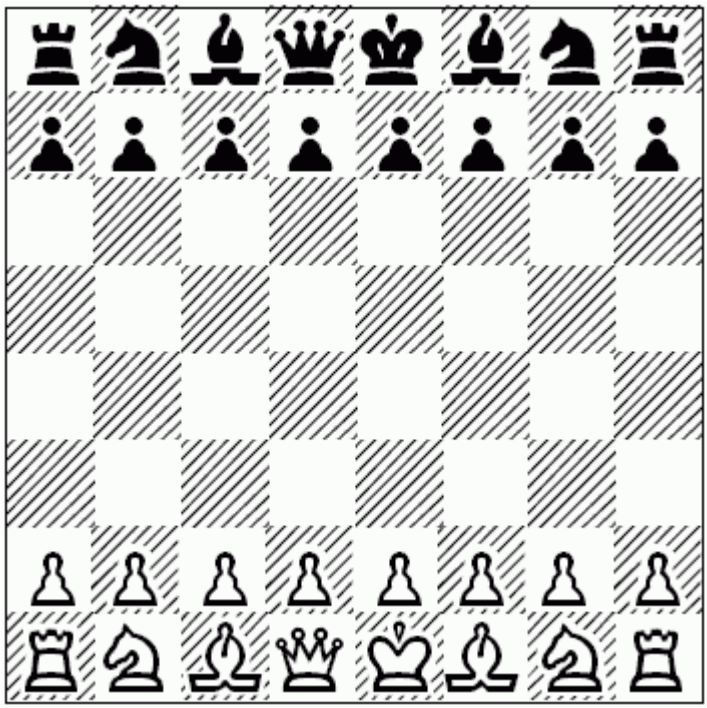
– Белые пешки стоят на второй линии, – улыбнулся Незнайка и добавил: —А теперь без спешки идут на место пешки.

Тотчас белые пешки прыгнули на вторую линию и красиво выстроились перед другими фигурами. Вот так:



– Вот войско белых фигур и построено. Теперь поставим на шахматную доску и войско черных фигур, – сказал Незнайка и поместил черные пешки на седьмой линии, предпоследней.

Остальные черные фигуры забрались на шахматную доску сами и встали на последнюю линию: по краям черные ладьи, рядом черные кони, за ними слоны, ферзь и король. Черный ферзь занял черное поле, ведь «ферзь любит свой цвет», а черный король расположился на белом поле. Вот так:



– Именно из этого положения начинается любая настоящая шахматная партия, – сказал Незнайка. – Можете играть. Человечки, как завороженные, смотрели на два шахматных войска, готовых к шахматному поединку. Кони нетерпеливо постукивали копытами, слоны тяжеловесно переступали с ноги на ногу, белые и черные пешки были готовы по первому требованию вступить в бой.

И сражение началось. А за ним и второе, и третье… Шахматные фигуры послушны своим маленьким командирам. Так играйте же в них, играйте!

Советы родителям

Чтобы малыш научился расставлять начальное положение, поиграйте с ним в следующие дидактические игры:

1. «Войско из мешочка». Спрячьте в непрозрачный мешочек все шахматные фигуры. Малыш должен вынимать по одной и правильно ставить на шахматную доску. В конце игры на доске должно стоять начальное положение. Если малыш будет ошибаться, поправляйте его.

Во втором варианте игры после ошибки ребенка вы сами продолжаете расставлять фигуры и тоже «ошибетесь». Постарайтесь «ошибиться» так, чтобы ребенок заметил вашу

промашку и с укоризной или восторгом запротестовал: «Неправильно!» Так по очереди вы расставляете все 32 шахматные фигуры на их места.

В третьем варианте игры расставляйте фигуры по одной по очереди.

2. «Соседи». Покажите малышу две любые шахматные фигуры и спросите у него: «Стоят ли эти фигуры рядом в начальной позиции?» Ребенок отвечает, затем сам отбирает две фигуры и задает тот же вопрос вам. Так, меняясь ролями, играете дальше.

3. «Лови – не лови». Приготовьте мяч и, задавая малышу вопросы, связанные с начальным положением, бросайте его ребенку. Если ваш вопрос-утверждение верен, малышу надо поймать мяч. Если же нет, то мяч ловить нельзя. Типичные вопросы-утверждения: «В начальном положении у белых две ладьи?», «Конь расположен между ладьей и слоном?», «Ферзи стоят около королей?», «Черный король находится на белом поле?» Встаньте от ребенка подальше и не спешите, позвольте малышу продумать ответ или взглянуть на шахматную доску.

4. «Шахматные классики». Нарисуйте мелом на асфальте фрагмент шахматной доски «две клетки на восемь» и играйте на нем, как в обычные классики. Но в уголках клеток малыш должен нарисовать шахматные фигуры в начальном положении. Играя, ребенок должен называть фигуры, нарисованные на тех клетках, куда он прыгает.

Попросите малыша: – вылепить из пластилина все 32 шахматные фигуры и правильно поставить их на шахматной доске;

– нарисовать в клетчатой тетради шахматную доску с фигурами, готовыми к шахматной игре;

– выложить из кубиков с рисунками шахматных фигур начальное положение.

notes

Примечания

1

Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания. – М.: Детская литература, 1980.

2

Но эффектнее и эффективнее использовать куб с указанными фрагментами (Сухин И. Г., Кондратьев Г. П., промышленный образец «Шахматная доска-куб», свидетельство № 30936, приоритет от 18.03.1988 г.).